



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

**“Revalorización de juegos populares infantiles con tradición en el
Azuay mediante un mural en cerámica”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado en Artes
Visuales, mención Artes Aplicadas

Autor: Pablo Sebastián Nugra Barzallo

CI. 010579044-8

Director: Lcdo. Ángel Gustavo Novillo Mora, M.A.

CI. 010211831-2

CUENCA – ECUADOR

2018



RESUMEN

Luego de hacer una investigación extensiva se ha optado por realizar un mural cerámico que está relacionado con los juegos tradicionales que se han ido perdiendo en la época actual en Azuay debido a la innovación tecnológica y la facilidad al acceso de los juegos digitales que tiene la niñez contemporánea. Hablar de juegos tradicionales Azuayos es revivir el pasado de juegos que eran transmitidos de generación en generación de acuerdo a la cultura y tradición de cada pueblo.

Lo que se presenta es una propuesta práctica artística de juegos con ideas propias, representadas en el desarrollo de las figuras en este mural, acerca de las tradiciones de cómo los niños deberían jugar con elementos de nuestra región y abogando en contraposición con los juegos tecnológicos. Motivo por el cual he decidido plasmar arte a través de un mural cerámico con figuras en alto relieve para rescatar los juegos tradiciones infantiles en el Azuay que se están perdiendo en la sociedad actual.

Una vez ejecutado este mural cerámico el objetivo es llegar a concientizar a la sociedad azuaya acerca de la facilidad que tendrían al acceder a estos juegos tradicionales sin tener que hacer una gran inversión debido al bajo costo que tienen, esto ayudaría a rescatar y conservar la tradición y cultura de nuestros pueblos.

Palabras Claves: MURAL, CONTEMPORÁNEO, JUEGOS, ARTE, CERÁMICA, TRADICIÓN, CULTURA, AZUAY, REVALORIZACIÓN.



ABSTRACT

After extensive research, we decided to create a ceramic mural that is related to the traditional games that have been lost in the current era in Azuay due to technological innovation and the ease of access to digital games that children have contemporary. Talking about traditional Azuayos games is to relive the past of games that were transmitted from generation to generation according to the culture and tradition of each town.

What this represents is a practical artistic propose of games and proper ideas, working with the development of figures in this murals. It is about the traditions of how the children they should play with elements of our region, advocating again the technological games. For this reason I have decide to capture a ceramic mural with figures in high relief to rescue the traditional children's games, which are been lost in today society.

One more time continuing with this mural process the objective is to raise awareness in society about the easy way to access to these traditional games not making investments because they have a low cost and this will help to rescue and preserve the tradition and culture of our towns.

Keywords: MURAL, CONTEMPORARY, GAMES, ART, CERAMICS, TRADITION, CULTURE, AZUAY, REVALUATION



INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

INDICE

RESUMEN.....	2
ABSTRACT	3
INDICE	4
INDICE DE IMAGENES	6
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional.....	8
Cláusula de Propiedad Intelectual	9
DEDICATORIA	10
AGRADECIMIENTO	11
INTRODUCCIÓN.....	12
CAPÍTULO I	14
1.1. Efectos nocivos de los juegos tecnológicos en los niños en la actualidad frente a los juegos tradicionales populares de antaño.	14
1.2 La importancia de la utilización de los juegos no tecnológicos en los niños.....	17
1.2.1 Los juegos tradicionales	17
1.2.2 Juegos tradicionales de ejercicio intelectual	18
1.2.3 Juegos tradicionales de ejercicio físico	21
1.2.4 Juegos de habilidad manual	23
1.2.5 Juegos con partes del cuerpo	24
1.3 Los juegos tecnológicos costosos vs juegos tradicionales.....	25
1.3.1 CARROS A CONTROL REMOTO	26
1.3.2 MUÑECOS ELÉCTRICOS.....	26
1.3.3 PSP (PLAYSTATION PORTABLE)	27
1.3.4 JUEGOS TRADICIONALES	27
CAPÍTULO II	29
2.1 Tipos de juegos tradicionales	29
2.2 Revalorización de los juegos populares con tradición en el Azuay	31
2.3 Producción de juguetes tradicionales en el Azuay	36
CAPITULO III	48
3.1 Referentes artísticos para la elaboración de la obra	48
3.1.1 Carmen Cadena.....	48



3.1.2 Diego Rivera	49
3.2 Conceptualización.....	51
3.3 Elaboración de bocetos.	53
3.3.1 Boceto N°1	54
CARRO TABLERO	54
3.3.2 Boceto N°2	55
LAS CANICAS	55
3.3.3 Boceto N°3	56
EL TROMPO	56
3.3.4 Boceto N° 4	57
LA COMETA	57
3.3.5 Boceto N° 5	58
CABALLITO DE PALO	58
3.3.6 Boceto N° 6	59
EL YOYO.....	59
3.3.7 Boceto N° 7	60
EL ARO	60
3.3.8 Boceto N° 8	61
IGLESIAS	61
3.3.9 Boceto N°9	62
REUBICACION DE IMÁGENES	62
3.4 ELABORACIÓN DE LA OBRA DEFINITIVA	63
ANEXOS.....	75
CONCLUSIONES.....	80
RECOMENDACIONES.....	81
GLOSARIO	82
BIBLIOGRAFÍA	84

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego tradicional del salto de la sogá..	21
Imagen 2: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego popular de los ensacados.	22
Imagen 3: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego popular de la rayuela.....	22
Imagen 4: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego de piedra papel o tijera.....	24
Imagen 5: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego de pares o nones.....	25
Imagen 6: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego tradicional de la cometa.	28
Imagen 7: Fotografía. Enderica. X. 2016. Festival nacional de juegos ancestrales.	32
Imagen 8: Fotografía. Ministerio. C. 2016. Juegos ancestrales. Juego de la rayuela.....	33
Imagen 9: Fotografía. Pablo Nugra. Sigsig juego de canicas.....	34
Imagen 10: Fotografía. Astudillo. S. Sigsig juego de la cometa.	35
Imagen 11: Entrevista. Iván. P. 2016. Juegos tradicionales del Ecuador entrevista.	37
Imagen 12: Fotografía. Ramos. R. Juego popular conocido como el trompo.....	39
Imagen 13: Fotografía. Miguel. M. juego popular infantil el yoyo.....	39
Imagen 14: Dibujo. Pérez. M. juego popular el carro de madera.....	40
Imagen 15: Fotografía. Pepi. Juego popular infantil de la cometa.....	41
Imagen 16: Pintura. Córdova. M. Juego popular de las canicas.	41
Imagen 17: Dibujo. Educateur. Juego popular del teléfono con vasos de plástico y un hilo.	42
Imagen 18: Fotografía. Ministerio de turismo del Ecuador. Juego popular el hula hula.	42
Imagen 19: Ilustración. Vector. Juego popular infantil de la rayuela.	43
Imagen 20: Blog. El trastero del palacio. Juegos tradicionales y populares infantiles.	45
Imagen 21: Mural cerámico. Cadena. C. la migración en el siglo XXI en el Ecuador.	48
Imagen 22: Mural cerámico. Cadena. C. la conquista de los españoles.....	49
Imagen 23: Mural pictórico. Rivera. D. la vida de los mexicanos.	50
Imagen 24: Mural pictórico. Rivera. D. liberación del peón cuando era esclavo	50
Imagen 25: Fotografía. Chuva. L. Juego tradicional del trompo en el Sigsig.....	52
Imagen 26: Dibujos. Pablo Nugra. Revalorización de juegos populares infantiles en el Azuay. ...	53
Imagen 27: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular carro de madera.	54
Imagen 28: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular las canicas.....	55
Imagen 29: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular del trompo.	56
Imagen 30: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular la cometa.	57
Imagen 31: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular el caballito de palo.....	58
Imagen 32: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular del yoyo.	59
Imagen 33: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular el aro.....	60
Imagen 34: Boceto. Pablo Nugra. El santuario de tudul del Sigsig.	61
Imagen 35: Boceto. Pablo Nugra. Iglesia matriz del Sigsig.....	61
Imagen 36: Boceto. Pablo Nugra. Reubicación de todas las imágenes.....	62
Imagen 37: Boceto. Pablo Nugra. Diseño de la obra final con el montaje del marco que representa d la imagen corporativa e identidad del jardín azuayo.	62
Imagen 38: Dibujos de los bocetos. Pablo Nugra. Dibujos reales para la obra del mural.	63
Imagen 39: Boceto en espuma flex. Pablo Nugra. Formas del mural.	64
Imagen 40: Boceto en arcilla. Pablo Nugra. Tamaño del boceto A4.	64



Imagen 41: Boceto. Pablo Nugra. Placas de todos los juegos en arcilla.	65
Imagen 42: Fotografía. Pablo Nugra. Amasado de la arcilla.	65
Imagen 43: Fotografía. Pablo Nugra. Moldes de cartulina para la elaboración de las placas.	66
Imagen 44: Fotografía. Pablo Nugra. Placas realizando las figuras en alto relieve.	66
Imagen 45: Fotografía. Pablo Nugra. Construcción del mural ya realizado.	67
Imagen 46: Fotografía. Pablo Nugra. Desbaste de todas las placas de arcilla.	67
Imagen 47: Fotografía. Pablo Nugra. Ubicación de todas las piezas del mural.	68
Imagen 48: Fotografía. Pablo Nugra. Primer engobe en el mural.	68
Imagen 49: Fotografía. Pablo Nugra. Engobado y secado del mural.	69
Imagen 50: Fotografía. Pablo Nugra. Comienzo de la primera quema en el horno.	69
Imagen 51: Fotografía. Pablo Nugra. Piezas ya sacadas del horno en su primera quema.	70
Imagen 52: Fotografía. Pablo Nugra. Limpieza del mural para obtener el color con luces y sombras.	70
Imagen 53: Fotografía. Pablo Nugra. Preparación del color monje para pintar todas las piezas. ...	71
Imagen 54: Fotografía. Pablo Nugra. Mojando las piezas para poder darle unos toques del color.	71
Imagen 55: Fotografía. Pablo Nugra. Pintado cada una de las piezas.	72
Imagen 56: Fotografía. Pablo Nugra. Con la ayuda de un borrador de lápiz se sacó luces.	72
Imagen 57: Fotografía. Pablo Nugra. Segunda quema en el horno de todo el mural.	73
Imagen 58: Fotografía. Pablo Nugra. Final del mural cerámico ya armado por completo.	73
Imagen 59: Programa Photoshop. Pablo Nugra. Elaboración del boceto final de la obra.	74
Imagen 60: Programa Photoshop. Pablo Nugra. Montaje de la obra final en una pared de la cooperativa Jardín Azuayo.	74
Imagen 61: Fotografía. Pablo Nugra. Reconstrucción de una placa.	75
Imagen 62: Fotografía. Pablo Nugra. Placa reconstruida luego de que se rompió.	75
Imagen 63: Fotografía. Pablo Nugra. Explotación de piezas en el horno.	76
Imagen 64: Fotografía. Pablo Nugra. Recuperación de piezas que explotaron en el horno.	76
Imagen 65: Fotografía. Pablo Nugra. Segunda explotación de piezas en el horno.	77
Imagen 66: Fotografía. Pablo Nugra. Recuperación de las piezas.	77
Imagen 67: Fotografía. Pablo Nugra. Piezas secadas para la quema.	78
Imagen 68: Fotografía. Pablo Nugra. Rupturas en la segunda quema por poner las piezas encima de otras.	78
Imagen 69: Fotografía. Pablo Nugra. Preparación de pasta para restaurar la ruptura.	79
Imagen 70: Fotografía. Pablo Nugra. Restauración de la pieza.	79



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Pablo Sebastian Nugra Barzallos en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Revalorización de juegos populares infantiles con tradición en el Azuay mediante un mural en cerámica", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 12 de julio del 2018

Pablo Sebastian Nugra Barzallos

C.I: 010579044-8



Cláusula de Propiedad Intelectual

Cláusula de Propiedad Intelectual

Pablo Sebastian Nugra Barzallo, autor/a del trabajo de titulación "Revalorización de juegos populares infantiles con tradición en el Azuay mediante un mural en cerámica", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 12 de julio del 2018

Una firma manuscrita en tinta azul sobre una línea horizontal.

Pablo Sebastian Nugra Barzallo

C.I: 010579044-8



DEDICATORIA

La presente tesis le dedico con todo mi amor y cariño a Dios que me da la oportunidad de vivir y regalarme una familia ejemplar. Especialmente a mis padres por darme la oportunidad de terminar mi carrera, por confiar en mí y brindarme su apoyo incondicional.

Les dedico a ustedes porque siempre me han estado motivando y brindando su amor y comprensión por ser parte de momentos agradables y tristes que me han hecho crecer y valorar la vida de una forma profesional y personal.



AGRADECIMIENTO

A mis padres porque siempre me han motivado a seguir adelante y no dejarme vencer para poder conseguir mejores logros.

A mis maestros, por compartir sus conocimientos y experiencias. Especialmente a mi tutor de tesis: Lcdo. Gustavo Novillo que ha estado en todo momento para brindarme y compartir sus conocimientos con una gran paciencia y sabiduría para la realización de este proyecto.



INTRODUCCIÓN

A través de este mural cerámico se busca rescatar los juegos tradicionales populares del Azuay que tienen gran importancia en nuestra sociedad para reencontrar nuestras raíces culturales con fortaleza en las cosas simples que tienen que ver con épocas pasadas que con gran nostalgia recordamos aquellos tiempos de tradición que nuestros abuelos nos transmitieron con un realismo mágico lleno de creatividad e imaginación.

Después de la Revolución Mexicana de 1910, una nueva forma de arte fue creada para que sea educativo y se lo llamo mural. Estos murales contaban historias y tienen significado político y social. El mural mexicano fue uno de los fundamentos más importantes en el arte latinoamericano.

El muralismo se extendió a otros países de América Latina en la década de 1930, teniendo un efecto profundo en las actitudes sociales, religiosas y políticas del pueblo hispano.

El mural ha dado un giro en la historia milenaria con ideas ligadas notablemente en formas con signos de representación de la cultura de aquella época prehispánica.

Para la realización de este proyecto de tesis se elaborará figuras en arcilla que se caracteriza por adquirir plasticidad al realizar la mezcla con agua y endurecimiento con el proceso de quema en el horno. Para un ceramista la arcilla es un material natural que se presenta en coloraciones diversas y son constituyentes esenciales de gran parte de los suelos.

Luego de haber investigado la historia del mural que tiene tradición e identificación, el objetivo es rescatar, aplicar y difundir los juegos populares con gran tradición en el Azuay, esto mediante una elaboración de un mural cerámico que será expuesto en el cantón el Sígsig.



El juego es una realidad que acompaña al ser humano desde su existencia debido a que la vida infantil no se puede imaginar sin el juego. Una de las principales actividades de la infancia es la necesidad que tienen los niños de mirar, experimentar, inventar, curiosar libremente con su propio cuerpo.

Los juegos tradicionales también conocidos como juegos infantiles o clásicos, se pueden realizar con recursos que son fácilmente utilizables de la naturaleza a diferencia de un juguete tecnológico.

Luego de realizar la estructura de la tesis en el capítulo uno se desarrolló el tema de: Efectos nocivos de los juegos tecnológicos en los niños en la actualidad, obteniendo como resultado un problema de identidad que se ha producido en los infantes y olvidándose de otros juegos o disciplinas que les permite recrearse en un ambiente natural.

En el capítulo dos se realizó el avance e investigaciones que son necesarias para el procedimiento de rescatar los juegos tradicionales, en esta parte hacemos referencia acerca de los tipos de los juegos tradicionales, que son utilizados para una recreación sana de la niñez.

Es importante conocer la elaboración y creación de cada uno de los juegos tradicionales, que ayuda a la niñez con un buen desarrollo motriz.

En el capítulo tres se utilizó referentes artísticos para la elaboración de la obra, conceptualización y elaboración de bocetos para construir el mural cerámico.

En el procedimiento planteado de este tema también se puede hablar de la revalorización de los juegos tradicionales en el Azuay, esto con la finalidad de poder rescatar la cultura y tradición de nuestros pueblos con cada uno de estos juegos que en la actualidad han sido olvidados por los niños.

Los juegos tradicionales sirven para relacionarse con diferentes personas demostrando sus habilidades que forman parte de la vida de cada una de ellas a través de una expresión social y cultural.



CAPÍTULO I

LA NEGATIVIDAD EN LOS JUEGOS TECNOLÓGICOS.

1.1. Efectos nocivos de los juegos tecnológicos en los niños en la actualidad frente a los juegos tradicionales populares de antaño.

Es de gran importancia practicar los juegos tradicionales en esta nueva generación de la infancia donde los niños se están volviendo entes pasivos, limitándose a jugar al aire libre y prefiriendo involucrarse en juegos que propone la nueva tecnología.

La tecnología está creciendo día a día y nos está invadiendo a pasos agigantados, lo cual ha provocado un cambio radical en los niños y jóvenes. Lo que antes era considerado como un lujo el tener un aparato tecnológico, hoy se ha vuelto un accesorio de uso cotidiano. La utilización de estos medios tecnológicos ha permitido que los niños desde muy temprana edad tengan una relación con los mismos y se habitúen a su uso continuo; ya sea de computadoras, televisiones, tablets, celulares, PlayStation, etc.

Los padres de familia dejan a sus hijos entretenerse con los aparatos tecnológicos y jamás los supervisan lo que miran o revisan, de esta forma incluso, dejan que estén solos en la habitación interactuando con el dispositivo que regularmente tiene acceso a internet, lo cual puede ser contraproducente para su salud física y psicológica.

Según Margarita Pérez “los niños desarrollan un gran número de capacidades desde muy temprana edad e igualmente confirman su gran potencialidad de aprendizaje (Marga Perez, 2013, pág. 11) El uso excesivo de la tecnología va en detrimento de los avances cognitivos de cada uno de los niños.

La utilización de dispositivos como celulares, tablets o computadores, está causando muchísimo daño especialmente en la etapa de desarrollo y crecimiento de los niños, ya que no les permite disfrutar de su entorno natural a través de los juegos tradicionales, que son una manera de compartir entre amigos y familiares. “Por otra parte se observa que el desarrollo de la atención depende de la modalidad sensorial, siendo la modalidad auditiva previa a la visual.” (Elena, 2008, pág. 2)



Los niños que pasan la mayor parte de su tiempo libre utilizan aparatos tecnológicos que los vuelven dependientes y con el tiempo llegan a tener problemas como disminución de la concentración, pérdida de memoria y posibles daños a la salud, “El uso de estas tecnologías restringe el movimiento, lo cual puede resultar el retraso en el desarrollo. Uno de cada tres niños ahora entran a la escuela con retrasos de desarrollo, afectando negativamente la alfabetización y el rendimiento en el aprendizaje.” (Gonzales, 2014, pág. 1).

La mayoría de niños están muy familiarizados con la tecnología y tienen mucho contacto con ella. Las nuevas generaciones utilizan diariamente aparatos tecnológicos y se vinculan cada vez más con el internet, lo que les permite tener un amplio conocimiento a muy temprana edad, sin embargo, se introducen cada vez más en la vida adulta: el uso de las redes sociales, el uso indiscriminado de los dispositivos móviles, la conectividad, etc. Los niños deben vivir de acuerdo a su edad y desarrollarse en sus aspectos: social, motriz y creativo propios de la infancia. El problema no son los niños ni la tecnología si no sus padres que la utilizan para mantenerlos ocupados o distraídos.

La comunicación entre las personas adultas y niños se ve también afectada a causa de la utilización de aparatos tecnológicos. “Incluso si los padres disfrutan de la paz momentánea que produce darle a un pequeño un aparato para que juegue” (Mundo, 2013, pág. 1). Acostumbran a sus hijos al manejo de la tecnología y no se dan cuenta de que la comunicación entre ellos se ve perturbada al entregar un celular o una Tablet a un niño cortando la comunicación efectiva y afectiva.

La falta de comunicación entre padres e hijos está causando el aislamiento principalmente de su entorno familiar, porque se dedican muchas horas a navegar en internet y pierden parte de su tiempo que lo podrían emplear para realizar actividades junto a sus seres queridos y amigos.

La etapa de la niñez es muy importante para el aprendizaje, debido a que captan las cosas inmediatamente, se debe considerar que la vinculación con el mundo tecnológico hoy en día es mucho más amplia, por lo llamativos que son los video juegos y/o aplicaciones que se incluyen en estos dispositivos dejando en el olvido los juegos que se han practicado tradicionalmente por la sociedad durante cientos o miles de años.



La tecnología ha entrado en nuestras vidas y está cambiando nuestras tradiciones debido a que la innovación tecnológica va creciendo de forma acelerada teniendo como consecuencia que los niños se alejen y dejen de practicar juegos tradicionales, mismos que les ayudan con el desarrollo de sus habilidades y destrezas.

La mayoría de familias se sienten afectadas por el uso diario que conlleva la conexión a internet y los juegos disponibles en la red. Los más expuestos a vincularse en el mundo de la tecnología son los niños, quienes están conviviendo con el uso de los aparatos tecnológicos prácticamente desde que nacen. “La influencia de la tecnología en una familia del siglo XXI está fracturando su base y causando una desintegración de los valores fundamentales que hace tiempo eran el tejido que las unía.” (Rowan, 2013, pág. 1)

Los niños de hoy día, pasan la mayor parte de su tiempo en video juegos, tratando de alcanzar nuevas metas, puntajes o niveles y enfocados en lograr un nuevo record basado en recompensas, lo que les incita a continuar con el juego por largos períodos de tiempo.

Las nuevas generaciones de infantes están siendo bombardeados por anuncios digitales de video juegos y se sienten atraídos por la publicidad sugestiva, la cual, causa curiosidad por descubrir el inicio y el final programado del juego; generándose un verdadero círculo vicioso, creando la ambición por continuar y lograr las recompensas para conquistar una nueva fase, manteniendo al jugador atrapado gran parte de su tiempo en el intento por alcanzar la meta.

Sin embargo, los usos excesivos de los celulares, iPads, Tablets, PlayStation, Nintendo Wii, Psp, etc., están causando mucha preocupación a diferentes estudiosos contemporáneos, debido a que los niños pasan gran parte de su tiempo en estos artefactos tecnológicos que les generan varios problemas. En primera instancia se ve afectado el campo escolar, porque estos niños, adolescentes y jóvenes presentan un bajo rendimiento académico por la falta de concentración en las clases y el incumplimiento de sus deberes en casa. Además se produce cierta hiperactividad y ocurren problemas en su salud como la obesidad, pérdida de la visión, etc.



1.2 La importancia de la utilización de los juegos no tecnológicos en los niños

1.2.1 Los juegos tradicionales

La revalorización de los juegos tradicionales es necesaria para el desarrollo cultural del Azuay y características propias de la zona considerando que al rescatar estos juegos ayudaría a los niños en el desarrollo de actividades lúdicas.

Son juegos infantiles clásicos, generalmente heredados de nuestros ancestros que se van transmitiendo de generación en generación para rescatar las costumbres y tradiciones de cada pueblo. Se realizan con los recursos que nos brinda la naturaleza: madera, cabuya, piedras, etc., juguetes antiguos y simples al estilo de costales, canicas, trompos, cuerdas, carbón, carrizos, tapas de cola, etc.

Los mencionados juguetes permiten también un desarrollo de la creatividad en los niños, al momento en el que se pueden confeccionar: cometas, caballos de palo de escoba, carros de madera, el hula hula entre otros. “El juego, al facilitar el aprendizaje, potencia las distintas facetas del desarrollo.” (Arranz, 1995) Es decir que conlleva cada una de las actividades que encierra la creatividad y la imaginación para que puedan expresar sus pensamientos que se relacionan con su propia vida. Los juguetes tradicionales se pueden elaborar para ser utilizados tanto individualmente, como de manera colectiva, aunque en general se basa en la interacción entre dos o más jugadores.

Los juegos tradicionales son los más importantes para los niños debido a que realizan actividades con su propio cuerpo de una forma natural como el caballo pica, lirón – lirón, el gato y el ratón, las escondidas, las quemaditas, etc. El juego es importante para los niños porque aprenden a respetar reglas específicas, que les ayudarán luego a desenvolverse en su entorno social.



Lo fundamental de estos juegos es el sentido que tienen para el niño en el compartir con amigos, familiares, vecinos y compañeros, momentos que van a propiciar un desarrollo de la creatividad, motricidad y sociabilidad en cada infante. Es importante considerar también el componente intelectual que potencia esta actividad: “el juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad.” (Gross, 2012).

Los juegos tradicionales a más de ser un pasatiempo, son una actividad espontánea y libre de gran importancia para el crecimiento de las personas, porque muestran ciertas habilidades motrices e intelectuales, sin barreras en la imaginación y con un espíritu creador, considerando claro está, las reglas propias de cada uno de ellos. Se vuelve entonces evidente la mejora en la calidad de vida de los niños, a través del ejercicio físico y mental, permitiendo unir y fortalecer los lazos de amistad entre los participantes.

La importancia de los juegos tradicionales es conocida desde tiempos remotos, la misma que ha fungido una transmisión de generación en generación, de tal manera que van quedando huellas de un mismo juego en diversas partes del mundo. De acuerdo a lo mencionado, los juegos “(...) poseen un espléndido valor como modelo de estudio antropológico y cultural, transmitiendo creencias y leyendas.” (Suárez, 2012). Es decir, los juegos guardan no solamente conocimiento, sino también, la cultura específica de los pueblos que los desarrollaron en relación a su manera de entretenerse y de aprender.

Los juegos tradicionales evidencian, de acuerdo a la tradición de su desarrollo en distintas latitudes del mundo y en nuestra región, que pueden ser de carácter intelectual o de movimiento y ejercicio físico.

1.2.2 Juegos tradicionales de ejercicio intelectual

Los juegos tradicionales se han planificado luego del paso de generaciones para entretener, educar y ejercitar la mente; como bien lo describe Bühler: “El juego es un elemento fundamental para el desarrollo intelectual y cognoscitivo del ser humano. (Bühler, 2017). En nuestra región del austro ecuatoriano, contamos con distintos juegos que desarrollan el componente intelectual de las personas a través de generaciones y que son de amplio conocimiento de la sociedad ya que todos en algún momento los hemos jugado.



A continuación se describirán dos juegos muy importantes y sencillos que están muy vigentes en nuestra región:

- a.** Parame la mano.
- b.** Tres en raya.

A. PAREME LA MANO

Para empezar el juego se necesita diagramar en la hoja (una por cada jugador) una cuadrícula en la cual la primera fila describa siete requerimientos que se apuntarán por los participantes, de acuerdo a una palabra que empiece con una letra del alfabeto mencionada por cada uno de los jugadores a su turno, columna por columna, ejemplo:

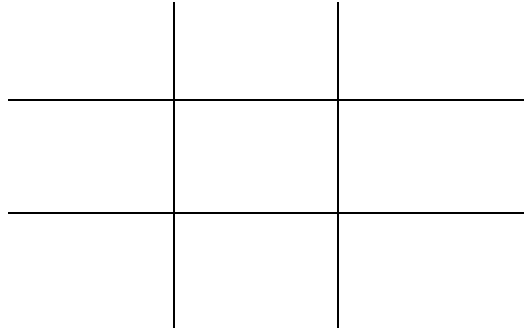
Nombre	Apellido	Cuidad	Cosa	Color	Fruta	Animal	Puntaje total

El juego tiene un tiempo determinado para ser resuelto, el primer jugador que mencione parame la mano, da a conocer que se terminaron de escribir todas las palabras de las columnas; desde ese momento se realiza el conteo de los puntos respectivos de cada uno de los participantes y se suman todos los espacios que se llenaron. Al final se hace una cuenta total de todo el puntaje que obtuvieron. Este juego tiene como objetivo ayudar a los jóvenes a mejorar su vocabulario a través de un juego divertido y retador.



B. TRES EN RAYA

Para este juego es necesario un papel y lápiz para realizar el rayado en el cual se elaboran dos líneas horizontales y dos líneas verticales obteniendo la siguiente figura:



Luego se requiere de dos jugadores que deben escoger entre la “X” y la “O”. El jugador que inicia la partida utiliza el cuadro del centro con la letra que eligió y respetando su turno debe dibujar la letra que eligió, tratando de hacer una línea horizontal, vertical o diagonal, con tres marcas que llenen cada espacio y se termina el juego con un ganador o un empate.

Ejemplo:

Tres en raya

X	O	O
O	X	X
O	O	X

Empate

X	O	X
O	X	O
O	X	O

Como hemos observado, estos juegos tan sencillos y a la vez tan entretenidos, tienen la capacidad de mantener en actividad la mente de los niños y ayudarles a alejarse de los juegos tecnológicos, en favor de su evolución intelectual.

1.2.3 Juegos tradicionales de ejercicio físico

De los juegos tradicionales que requieren ejercicio físico o actividad motriz, tenemos entre los más significativos los siguientes:

- a. El salto de la sogá
- b. Ensaquillados o ensacados
- c. Rayuela

A. EL SALTO DE LA SOGA

En este juego se necesita de tres personas y una cuerda; dos participantes deben girar la herramienta del juego mencionada por debajo de los pies y por encima de la cabeza del participante, quien saltará con mucha habilidad.



Imagen 1: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego tradicional del salto de la sogá.

B. LOS ENSAQUILLADOS O ENSACADOS:

Este juego se puede realizar con varios integrantes y consiste en una competencia en la cual las personas deben introducirse dentro del costal o saquillo y saltando deben apresurarse hasta llegar a la meta sin tropezarse o caerse.



Imagen 2: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego popular de los ensacados.

C. LA RAYUELA O SEMANA

Para este juego hay que dibujar una figura específica (imagen 3) compuesta por unos rectángulos separados en secciones; cada jugador debe tener su propia ficha (piedra, palo, cáscara de banana, semillas, etc.) para poder lanzarla en el orden que le toca hacia una de estas secciones rectangulares. El jugador debe saltar con un solo pie, de ida pasa por el lado de su ficha y de regreso la recoge. En caso de tocar alguna línea automáticamente pierde la partida.

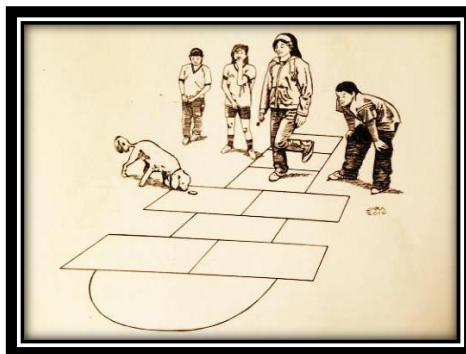


Imagen 3: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego popular de la rayuela.



1.2.4 Juegos de habilidad manual

El niño desarrolla sus habilidades desde que empieza a tener relación con los objetos, dicha relación les ayuda a mejorar el movimiento de las manos y de los dedos para que puedan alcanzar mayor destreza con el uso de los juguetes tradicionales. Entre ellos tenemos como ejemplo:

- a. Trompo
- b. Canicas
- c. Cometa
- d. Yoyo

A. EL TROMPO

Este es un juego para que los niños puedan divertirse de una manera única y recrearse en grupo o solos. Consiste en lanzar el trompo con una piola y hacerlo girar para que pueda bailar el mayor tiempo posible en el suelo. Se pueden realizar muchos trucos con este instrumento de juego.

B. CANICAS

Un juego recreativo conocido como el más divertido, debido a que tiene diversas modalidades, para lo cual es necesario *tingar* (golpear con el dedo) las canicas para alcanzar las del oponente. Quien tope la mayor cantidad de canicas será el ganador del juego.

C. LA COMETA

Para poder realizar el vuelo de la cometa se necesita estar en un lugar al aire libre. Es un juego muy divertido para los niños, ya que tratan de alcanzar alturas muy elevadas con su cometa compitiendo con amigos, familiares o vecinos. Por lo general se realiza en tiempo de vacaciones.

D. EL YOYO

Con este pequeño artefacto se puede hacer grandes trucos de una forma increíble, se ha convertido en un juego de mucha atracción por su movimiento que consiste en el ir y venir de una rueda que está sujeta a una cuerda y se lo maneja con la mano.

1.2.5 Juegos con partes del cuerpo

El juego con partes del cuerpo nos puede servir de gran ayuda para poder potenciar una competencia natural o interacción con el mundo físico, debido a que permite mejorar el desarrollo motriz de los niños y jóvenes.

A. PIEDRA PAPEL O TIJERA

Entre los juegos que se realizan con los dedos de las manos, tenemos al conocido piedra, papel o tijera, que consiste en esconder las manos detrás de la espalda, contar hasta tres y los jugadores muestran sus manos con la seña que hayan escogido, como podemos observar en el gráfico.

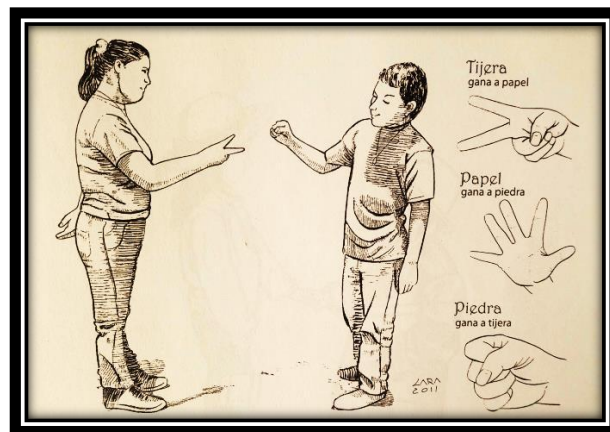


Imagen 4: Dibujo. Lara, J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego de piedra papel o tijera.

B. PARES O NONES

Para iniciar el juego los participantes deben elegir entre pares o nones (números pares o impares), luego colocan sus manos detrás de la espalda y eligen un número al azar de acuerdo a lo escogido; se cuenta hasta tres y se muestran las manos; quien tenga el número mayor en sus dedos, ya sean pares o nones, gana la partida.

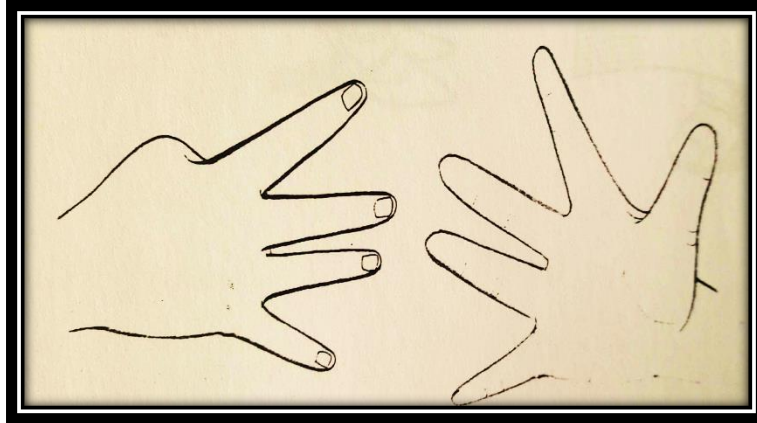


Imagen 5: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego de pares o nones.

1.3 Los juegos tecnológicos costosos vs juegos tradicionales

Los juegos tecnológicos no permiten a los niños de esta época a socializarse se vuelven impacientes, solitarios y no son solidarios además existe mayor cantidad de niños con obesidad; a diferencia de los juegos tradicionales que estimula el desarrollo infantil mejora el lenguaje, aprendizaje, reduce la intimidación, beneficia el crecimiento físico y la coordinación.

Generalmente se conoce el juego como un objeto de recreación e instrumento para un aprendizaje y desarrollo de estimulaciones físicas e intelectuales.

Para conseguir este tipo de juegos tecnológicos principalmente acudimos a una juguetería, debido a que es el lugar más adecuado para encontrar diferentes variedades como robots, aviones, helicópteros entre otros. Generalmente, llaman la atención de los niños y les ilusionan de una forma muy rápida ya que en esta época actual se encuentran de moda, pero a veces estos juguetes no son accesibles para todos, por el costo elevado como:



carros a control remoto, muñecos electrónicos, Psp (Play Station Portable), etc., en los que se aprecia un alto grado de elaboración tecnológica debido a sus componentes de hardware y software que contienen cada uno de estos páleles.

Analicemos brevemente las características de los juguetes tecnológicos actuales versus los juguetes tradicionales.

1.3.1 CARROS A CONTROL REMOTO

Los carros a control remoto en la actualidad son muy populares y cada vez siguen mejorando su calidad para ser aún más comerciales en las tiendas de distribución de juguetes a nivel mundial.

Existe una variedad de modelos para los infantes. Generalmente las instrucciones vienen dentro de estos artefactos e indican su modo de funcionalidad, además poseen un control que está compuesto por varios botones. Cada uno de ellos cumple una función establecida en el comando para maniobrar.

1.3.2 MUÑECOS ELÉCTRICOS

Por lo general estos muñecos son creados para que puedan ser manejados con un control remoto a pilas. El mando a distancia ejecuta los movimientos necesarios para que de esta manera puedan andar y hacer sus actividades, de esta manera los niños encuentra una recreación al maniobrarlos.

Los niños al mirar un muñeco a control remoto en las tiendas, se vuelven inquietos y buscan la forma de que sus padres adquieran el juguete, pero el inconveniente es que no son tan económicos, ya que son creados con componentes electrónicos y por lo tanto tienen un precio elevado.

Con la facilidad de manejo que tiene cada uno de estos muñecos, los niños se dedican a maniobrarlos durante largos períodos de tiempo, de esta manera los infantes no participan en nada y pierden su tiempo con algo muy costoso. Generalmente los muñecos a



control remoto son muy llamativos y la mayoría de niños quieren optar por tenerlos, debido a que este juguete se le mantiene haciendo la misma función una y otra vez.

Estos juguetes fueron creados para que un niño tenga como objetivo la recreación como si se tratara de una extensión del propio cuerpo, explorar lo que realiza un aparato a radiocontrol.

1.3.3 PSP (PLAYSTATION PORTABLE)

Un juego de nintendo portátil que se lo maneja de una forma muy fácil y cómoda, este aparato tiene un costo muy elevado en el mercado debido a que su forma de creación científico-tecnológica es única.

El Psp es un dispositivo tecnológico de videoconsola que muchos de los niños lo tienen como un juguete, su función es jugar video-juegos en una pantalla pequeña, y pueden cambiar de juegos las veces que deseen.

Con este dispositivo los niños pueden pasar la mayoría de su tiempo jugando un juego de su gusto. Por la facilidad de su uso, los infantes se vuelven adictos al mismo; su libertad y su tiempo libre lo invierten sin moverse del lugar en el que se encuentran, aunque se trate de un dispositivo móvil.

La innovación de este aparato es para transportar el video-juego a cualquier lugar, en contraposición a consolas como; PlayStation, nintendo Wii, etc., ya que para jugar con ellos se necesita de una televisión, en otras palabras se necesita estar en casa.

1.3.4 JUEGOS TRADICIONALES

Hablamos de la revalorización de los juegos tradicionales son muy reconocidos debido a que son una forma muy fácil de emplearlos, también sus precios son muy económicos y se los puede conseguir en diferentes tiendas con gran facilidad.

Somos conscientes de que la mayoría de niños de nuestra región los conocen sin embargo no todos los usan. La facilidad al jugar con cada uno de estos juguetes, hace que

los infantes demuestren su habilidad y talento y los pueden practicar solos o en grupo, estos objetos son muy económicos.

Los juguetes tradicionales son muy recreativos para los niños y pueden jugar en un ambiente al aire libre o en el patio de su casa; su importancia se debe al tiempo libre que emplean en estas actividades y fortalecen su desarrollo físico y motriz.

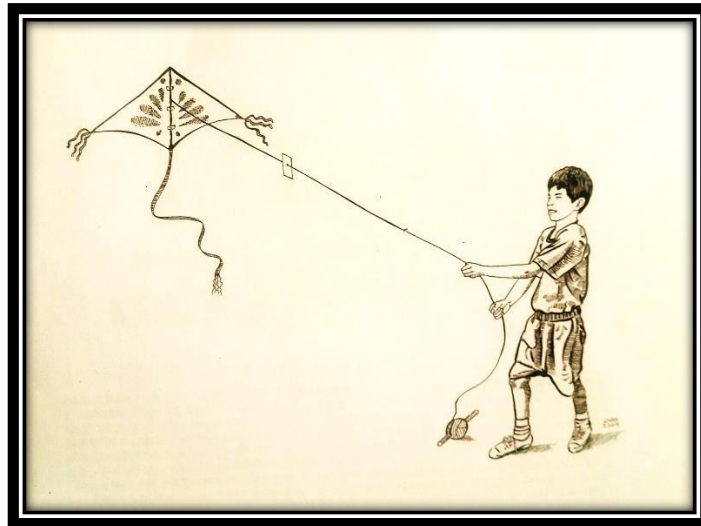


Imagen 6: Dibujo. Lara. J. 2011. Juegos de otros tiempos. Juego tradicional de la cometa.

Grandes diferencias encontramos entre los juegos tradicionales y los tecnológicos, debido a que generalmente estos están causando problemas, tales como: obesidad, pérdida de la visión e incluso problemas conductuales, ya que pasan la mayor parte de su tiempo sentados o acostados mirando una pantalla jugando con alguno de estos implementos; pero no todo es negativo en los juegos tecnológicos, estos también les ayuda a desarrollar aptitudes como la lógica, estrategia e ingenio.

Los juegos tradicionales son una forma de divertirse naturalmente en compañía de amigos, familiares, etc. Debido a que su generación sociocultural ha ido evolucionando desde tiempos remotos y tienen gran tradición ancestral, estos juegos han ayudado al desarrollo motriz y a la habilidad corporal de niños por generaciones; es por ello que en la etapa de la niñez dichos juegos siempre van a ser de suma importancia para cada uno de los infantes y permitirles el aprovechamiento de su tiempo libre de la mejor manera.



CAPÍTULO II

2.1 Tipos de juegos tradicionales

Los juegos tradicionales son una representación expresiva de la cultura tradicional y popular ecuatoriana, existen variedades de estos que comúnmente son elaborados de una forma muy artesanal.

Es importante dar a conocer los juegos y juguetes tradicionales que todavía son practicados por ciertos niños en el Azuay, ya que tradicionalmente siempre han tenido su papel importante para el desarrollo de habilidades y destrezas; por lo cual, es necesario referirse a estos juegos desde una reseña histórica siendo en verdad una de las acciones voluntarias lúdicas que tienen una recreación de libertad y aprendizaje.

Históricamente podemos mencionar algunos de ellos, por ejemplo, el salto a la sogá, conocido también en Cuba con el nombre de (juego de la suiza), en España es reconocido por su nombre (salto a la comba) según Angie Pérez, el saltar o el brincar la sogá es una actividad que se remonta hacia el 1600 AC, cuando los egipcios utilizaron lianas para saltar. Desde las décadas de 1940 y 1950 se volvió muy popular esta actividad. Es muy fácil de jugar debido a que tan solo se requiere de tres participantes para poder ejecutar el salto a la sogá. (2016).

Otro juego importante, que por su antigüedad sigue siendo uno de los más significativos hasta hoy y lo practican los infantes, jóvenes, etc., son las canicas. Su procedencia se remonta a Egipto y a la Roma Precristiana, hacia el año 3000 AC., también se conoce que hubo juegos con esferas de barro provenientes de China y México.

Según Víctor Chairlo junto a Domingo Vrech, fundaron una fábrica de canicas que se le reconoció en América del sur, se le conoce con el nombre de ‘TINKAS’ es una de las más grandes empresas en Argentina, debido a que tenían variedad de exportaciones a diferentes países, es por ello que empezó a tener su fama. Este juego es muy recreativo para los niños ya que se puede realizar con familiares, vecinos, amigos, etc. Su utilización es



muy fácil, solamente se debe tingar las canicas, también se puede realizar diferentes juegos con ellos como: la moña, el pepo, el huequito, etc. (2017).

Además existe un juego de mucha relevancia como es el yoyo, su significado es “volver” conocido hace 400 años y procede del tagalo que se conoce como una de las lenguas filipinas; se piensa que procede también de China o Grecia y se producía en distintos materiales como: madera, metal o terracota. Este juego popular, que es uno de los que tiene una gran tradición en la cual muchos niños o jóvenes lo han jugado, su función es una de las más fáciles de utilizar, ya que está formado por un disco que tiene en el centro una ranura de profundidad sobre la que se enrolla una piola o cordón que en su otro extremo va atado al dedo y su función es subir y bajar alternativamente.

La cometa, uno de los juegos tradicionales más importantes para los infantes y se conoce su procedencia de China, alrededor de 2500 AC, fue utilizada para señalizaciones cuyos movimientos y colores trasmitían un mensaje, también como elemento para la pesca y de la guerra mundial. Este juego tradicional que es muy divertido, para su uso se requiere estar al aire libre para poder ejercer el vuelo que hace la cometa, una sola persona puede realizar esta actividad.

La historia real del trompo es que no tiene origen, se desconoce de dónde surgió, lo que se sabe es que existió hace 4000 A.C, debido a que se encontró restos de uno de ellos en la orilla del río Éufrates, este juego tradicional es importante ya que su elaboración artesanal es muy fácil de emprenderlo; se puede decir que los infantes adquieren este juguete y de una manera fácil ya que con ello se puede lograr varios trucos como el subir y bajar la piola, o arrear a la tapilla, etc. De esta manera los niños incrementan su habilidad y destreza jugando al trompo.

También existen juegos tradicionales que tienen un papel importante en la infancia, que por lo general ahora podemos decir y dar sus nombres que algunos de estos juegos han ido retomando historias. Entre ellos tenemos: el reloj, la semana, las cocinaditas, el rey manda, las macatetas, tasos, el aro, la raya, el papá y la mamá, cromos, el elástico, las cogidas, las escondidas, La estatua, el balero, etc. hemos nombrado la mayoría de los juegos que todavía en esta época se siguen practicando tanto en la calle como en las escuelas. Por lo general estos juegos han sido de tiempos remotos muy conocidos y que



están en la memoria de las personas quienes lo pudieron jugar y ser parte de cada uno de los jugos populares con gran tradición.

Se manifiesta que los juegos y juguetes tradicionales pueden llevar a grandes series de muchas actividades que por lo general se miran en nuestra propia tierra, ya que sus valores siempre van a ser autóctonos y están ligados a una sociedad, para que los niños puedan practicar y así inculquen en ellos su talento o su habilidad para que el aprendizaje de su vida diaria sea una de las mejores en su época de infancia.

Los juguetes infantiles que tienen un punto importante en el juego de los niños que aún están siendo practicados de una forma que les puede ayudar a su desarrollo y destrezas, habilidades, debido a que todavía estos juegos y juguetes tiene un papel importante en esta época.

Los juguetes tradicionales siempre van a tener su respaldo ya sea cultural que han sido transmitidos por diferentes generaciones, es por ello que hoy hay gente que sigue rescatando la importancia que conlleva cada uno de estos juguetes, esto les ayuda a los niños para que se desarrollen en su campo natural y motriz, en su etapa de la infancia. “Correr, saltar, contar números, coordinar movimientos, proteger a sus amigos y cantar, son algunos de los ejercicios que realiza un niño en cualquier juego tradicional o ronda infantil.” (Martinez, 2013, pág. 1)

2.2 Revalorización de los juegos populares con tradición en el Azuay

La revalorización de estos juegos tradicionales que comúnmente son conocidos en todo el Ecuador incluido el Azuay tratan de rescatar por lo general la importancia que conlleva cada uno de ellos y a su vez son conocidos de generación en generación, ayudando con el desarrollo fundamental de la afectividad y socialización para poder construir una base de formación personal debido a que “rescatar los juegos tradicionales, de la provincia y la región es una edificante e inacabada tarea...” (Cultura, 2011, pág. 1)

Los juegos tradicionales por lo general fomentan la naturaleza y espontaneidad que tiene la vida de un niño, debido a que los infantes pueden expresar sus emociones, sentimientos e interactuar con sus amigos.

Rescatar los juegos tradicionales del Azuay, las provincias y regiones, que son un patrimonio inmaterial de nuestra identidad con un espíritu colectivo de nuestras raíces, es de suma importancia debido a que se reconoce la cultura en la sociedad a través del juego.

El valor que tienen los juegos tradicionales dentro de la existencia y la vida del ser humano, sobre todo en la etapa infantil, es fundamental debido a que, “para los pequeños, esta actividad, simboliza experiencias placenteras, permite despertar su creatividad, imaginación, descubrir el medio ambiente, su propio cuerpo y formar su personalidad.” (Guartatanga, 2010, pág. 18)

Se considera que el juego es el principal instrumento para el aprendizaje de cada uno de los niños en donde obtiene vivencias, aprendizajes, experiencias, que también ayuda a que el infante logre una actividad positiva.

Los juegos tradicionales pueden reunir a diferentes etnias debido a que “el objetivo no era competir sino participar. Así lo demostraron durante tres días cerca de 500 deportistas de los pueblos cholos, indígenas de la sierra, amazónicos, montubios y afro ecuatorianos, que participaron entre en el I Festival Nacional de Juegos Autóctonos, Ancestrales, Tradicionales y Populares de los Pueblos y Nacionalidades del Ecuador 2016.” (Sosa, 2016, pág. 1) Es tan importante rescatar y concientizar a las personas que estas actividades lúdicas son de suma importancia para el Azuay como para el Ecuador.



Imagen 7: Fotografía. Enderica. X. 2016. Festival nacional de juegos ancestrales.



Imagen 8: Fotografía. Ministerio. C. 2016. Juegos ancestrales. Juego de la rayuela.

Los juegos conocidos como populares y tradicionales que han sido transmitidos de antaño que ayudan al fortalecimiento de un desarrollo integral para los niños de tal manera que” El juego es la actividad más placentera que el ser humano puede ejecutar a lo largo de su vida, pues emana sentimientos de alegría, esparcimiento y diversión, logrando de esta manera un desarrollo pleno e íntegro en la persona.” (González, 2014, pág. 2)

Rescatar las tradiciones y costumbres como son los juegos populares y tradicionales de antaño a nivel del Azuay y todo el Ecuador, son catalogados como actividades espontaneas, creativas y motivadoras, que están ligadas con las diferentes actividades de los pueblos.

Los juegos tradicionales se remontan al mismo inicio de la humanidad, que se van transmitiendo de padres a hijos, debido a que siempre estos juegos estarán ligados a culturas y tradiciones de un país territorio o nación.

Se puede decir que las tradiciones y costumbres siempre contienen la identidad propia de un pueblo que rescata valores de su tierra, en el que se identifican sus raíces, es por ello que los juegos tradicionales unen diferentes actividades lúdicas y culturales de un pueblo.

Estos juegos tradicionales que hoy por hoy, tanto a nivel del Azuay como del Ecuador, están perdiendo fuerza y la falta de interés por parte de los infantes que no los practican; son pocos los cantones específicos en los que todavía se tiene el interés por rescatar los juegos tradicionales. Luego la preocupación de los padres, los maestros y de quienes están al cuidado de los niños, debería ser que los mencionados juegos tengan un papel principal en sus actividades lúdicas, de manera que los niños se mantengan activos sanamente y no se pierda la tradición salvaguardando el componente cultural del país.

En el Cantón Sigsig, todavía se puede observar que los infantes de diferentes edades practican estos juegos de un valor único, ya sea tanto en las plazas como en los parques, los infantes pasan su tiempo libre en estos juegos que les ayudan de una forma natural, debido a que aprovechan el tiempo con sus amigos y a su vez forman lazos de amistad. El juego tiene su historia propia, además de ser una actividad de mucha diversión en la que forma varios aspectos del niño.



Imagen 9: Fotografía. Pablo Nugra. Sigsig juego de canicas.

La importancia que tiene cada uno de estos juegos tradicionales es muy relevante por que marcan en la infancia: alegría, sentimientos y destrezas que ayudan a nuestro ser generando diversas habilidades en el área motriz e intelectual.



Imagen 10: Fotografía. Astudillo. S. Sísig juego de la cometa.

El juego ha ido evolucionando a lo largo del tiempo en diferentes culturas, pueblos, ciudades y países, ya que la mayoría de los infantes lo practican como una actividad que no solo es una diversión, sino que también les ayuda en su desarrollo integral y en el aprendizaje significativo de las áreas motriz e intelectual de las que se benefician del juego.

En varios lugares de nuestro país y también en su capital, Quito, perduran aún hoy personas que todavía fabrican y venden juegos tradicionales. En la capital “(...) se puede visitar a varios artesanos que guardan la tradición de sus oficios y que en sus talleres mantienen viva la pasión de sus labores diarias como parte de la expresión cultural y social de la capital ecuatoriana.” (Turismo, 2014) Entre otras tantas obras que se elaboran, siguen fabricándose distintos juegos populares.

El juego tradicional o popular, como se conoce a nivel de nuestro Ecuador y en el Azuay, ha ido dejando una huella imborrable, a pesar de que ahora muy pocas personas lo practican en las provincias, cantones, o pueblos, siempre va a tener su identificación tanto cultural o tradicional a nivel nacional e internacional. Debido a que estos juegos no dejarán de ser importantes para los niños y jóvenes.

En diversos cantones de la provincia del Azuay existe gente que de una u otra forma está rescatando esta tradición de los juegos que se están perdiendo poco a poco. Iván Petroff nos habla de lo importante que es los juegos tradicionales del Ecuador, él ha llevado a cabo su investigación durante varios años para así poder recoger prácticas lúdicas de los



niños en diferentes instituciones del país, con esta finalidad el da a conocer que estos juegos es de suma importante porque construye una metodología que permite con el desarrollo a través de la práctica del juego el lenguaje, el pensamiento, la inteligencia y la creatividad. (2016).

2.3 Producción de juguetes tradicionales en el Azuay

En el Azuay todavía hay personas que conservan esta tradición de los juegos populares, podemos nombrar lugares en Cuenca donde que sin embargo se conserva la venta de estos juguetes en: la Plaza Rotari y la Plaza San Francisco en estos lugares se puede observar la cantidad de juguetes tradicionales que todavía tiene su valor histórico. En estos dos puntos específicos donde que todavía se puede ver incluso persona practicando con estos tipos de juguetes, la importancia que tiene Cuenca y las personas es que estos tipos de juegos no se pierdan y que siguán teniendo el valor que tenían hace muchos años.

La fabricación de cada uno de estos juguetes es de una manera increíble debido a que se puede realizar de diferentes tamaños y en grandes cantidades, que por lo general se requiere de mucha habilidad y experiencia.

En una entrevista realizada por el canal Telerama a Iván Petroff en donde el encuestador le hace varias preguntas de lo importante que son las canicas que comúnmente se le conocía como bolitas en tiempos anteriores, también habla acerca de lo importante que es jugar con un trompo.

Iván Petroff empieza a dar los pasos que el recuerda de sus tiempos de la infancia, de cómo es que se realizaba el giro de un trompo, el primer paso es en envolver la piola al ancho del trompo y lanzarlo para que baile en el piso o en la mano, también nos habla de lo importante que es este juego para el desarrollo de la habilidad.

También nos cuenta que hubo juegos que eran de origami, con los que se construía el famoso barquito de papel, y cuando llovía se hacía canales de agua colocando a los barcos para que floten y se movilicen hasta donde se acababa el canal de agua.

Para realizar el avión de papel se utilizaba hojas de cuaderno y era muy fácil de lanzarlo de acuerdo a la fuerza volaba el avión. También habla de la cometa y su famoso telegrama que se le enviaba por la piola.

El carro de madera que tenía un rol muy importante en la infancia nos cuenta Petroff que ellos se lanzaban desde el Vado hasta la iglesia de la Merced cada uno con su carrito ya sea propio o alquilado, estos juguetes eran generalmente fabricados por uno mismo.

Habla también de lo importante que era crear el teléfono que los niños con dos cajitas de madera o vasos de plástico y un hilo lo fabricaban para comunicarse a una distancia para poder escuchar muy claro.

El aro un juego que se construía con materia reciclado como: un pedazo de manguera, alambre, tubo, carrizo, era muy fácil de utilizarlo y de jugarlo en cualquier espacio.

Fernando Reino presentador de la entrevista nos da un mensaje bastante claro que los juegos tradicionales no se pierdan ya que es muy importante para la etapa de la niñez y adolescencia, que se sigan contando y transmitiendo de generaciones en generaciones de padres a hijos de abuelos a nietos.



Imagen 11: Entrevista. Iván. P. 2016. Juegos tradicionales del Ecuador entrevista.

El juguete para varias personas va más allá de un simple juego, su producción es un modo de arte, aunque opacado por las industrias, su sentido artesanal continúa en auge y se constituye como parte de la cultura. “la relación entre los juguetes y el juego es



indivisible”, (Bonilla & Enríquez, 1987) es decir; no se pueden separar, el juguete va de la mano con el juego, pero su función le caracteriza como tal, puesto que sirve para entretener y disfrutar.

Los juguetes tradicionales se crearon con el propósito de entretener, los comerciales solo tienen un fin lucrativo y varios de ellos son tomados como adornos. Los tradicionales son elaborados de forma manual con herramientas simples como tijeras, goma, martillos o maquinaria más elaborada, por ejemplo, cierras, tornos, hornos etc.

Estos objetos también son conocidos como artesanías y están dirigidos hacia niños y niñas de temprana edad, tienen bajo coste y se distribuyen en varios lugares del país, lamentablemente la elaboración de juguetes industrializados se hacen más populares en las ciudades.

Los juguetes y juegos tradicionales conllevan una estrecha relación con la cultura, las tradiciones y las costumbres, han permanecido en el tiempo debido a la transmisión que ha sucedido de generación en generación, permitiendo que la cultura popular permanezca.

Las características de la producción de juguetes tradicionales son principalmente, el reúso de materiales de desecho, que sean simples y poco costosos, la producción debe ser en un taller artesanal o industrias de tipo familiar doméstica, además de ser contruidos mayormente a mano con ayuda de herramientas para su elaboración.

Entre los lugares de alta producción artesanal de juguetes tradicionales están en todo el sur del país: Cañar, Cuenca, Gualaceo, Chordeleg y Paute, donde se encuentran artesanos que se encargan de la fabricación de juguetes y son los encargados de mantener viva esta parte de la cultura popular, puesto que son expertos en su uso y comercio.

Se elaboran de distintos materiales como: arcilla, madera, cerámica entre otros; se empieza por la preparación del material, luego sigue el reposo, el torneado, la formación de las piezas, el horneado, y el secado. Este proceso es para los típicos juguetes como ollas, tazas, cántaros, platos, etc., para el conocido juego de la “cocinita”.

La cerámica es otros de los materiales fundamentales para la creación de estos juguetes, este se mezcla con arcillas, barro y otras tierras, luego cada pieza se moldea, se lleva al horno (principalmente de leña) luego se alisa y finalmente se pinta.

Entre los juguetes de madera se encuentran principalmente los carros, trompos, catapultas y yoyos, se realizan en varias zonas del Ecuador y se venden sobretodo en ferias culturales, sus constructores son artesanos carpinteros, quienes utilizan como material base la madera como el guayacán, nogal o eucalipto.

El trompo y el yo-yo se elaboran principalmente de guayacán, chanul o cerote, se trabaja a mano con ayuda de un esmeril y prensa para formar la base del juguete, luego se pinta se barniza y a jugar.



Imagen 12: Fotografía. Ramos. R. Juego popular conocido como el trompo.

Manejar un yoyo es fácil solo hay que envolver la cuerda que está en medio de dos bases de madera e impulsar para abajo y jalar, con más práctica y experiencia se pueden crear grandes trucos y técnicas haciéndolo más atractivo.



Imagen 13: Fotografía. Miguel. M. juego popular infantil el yoyo.

Al igual que el yo-yo, el trompo para jugar requiere de un hilo o soguilla que lo cubre luego se lanza desprendiéndolo del juguete y queda sobre el suelo girando; además existen otros juegos de habilidad y destreza.

Otro juguete tradicional es el carro de madera que se elabora principalmente de eucalipto, latas viejas, resortes y bisagras. Para la realización de estos carros se requiere de conocimiento previo y si se hace con niños debe estar supervisado por el experto debido a que se usan herramientas como: serruchos, limas, formón etc., Estos juguetes artesanales se amarran con una soguilla para que ruede, antiguamente los niños hacían carreras en estos pequeños carros.

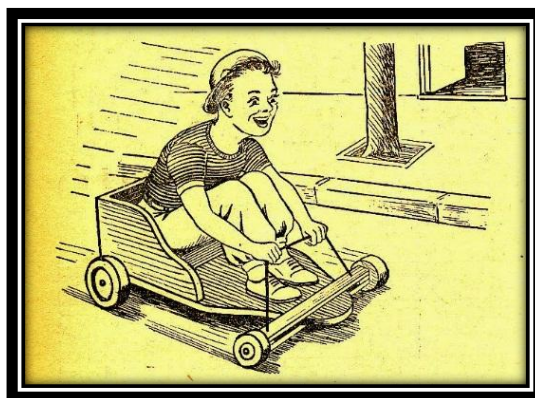


Imagen 14: Dibujo. Pérez. M. juego popular el carro de madera.

Los coches de madera, son principalmente elaborados en Quito, debido a la importancia que tiene la competencia de este juego en la ciudad, suelen ser elaborados por niños o carpinteros. Los materiales que se utiliza son tablas, palos, ruedas de caucho, pernos y una soga.

Las cometas están entre los juegos tradicionales con más auge en el Azuay, se elaboran de plástico o papel, carrizo o duda e hilo. El carrizo sirve para construir el armazón donde se coloca el plástico o papel, finalmente se sujeta el hilo y a volar.

Esta actividad es más visible en épocas de verano y vacaciones escolares, incluso su elaboración es enseñado en colonias vacacionales y talleres lúdicos.



Imagen 15: Fotografía. Pepi. Juego popular infantil de la cometa.

Las canicas o bolas, son hechas a base de plástico, para su ejecución solo se necesita un pedazo de tierra donde se traza un círculo y se colocan varias canicas, los jugadores deben alejarse del medio y golpear la canica hasta que llegue al círculo.



Imagen 16: Pintura. Córdova. M. Juego popular de las canicas.

El juego del teléfono es fácil de producir ya que se requiere de vasos de plástico, ajuga e hilo para construirlo, este sirve para poder comunicarse a cierta distancia específica. Para su construcción se hace un hueco en cada vaso, luego con ayuda de la ajuga se inserta el hilo y se contiene con un nudo, se tensa asegurándolo y de esta forma se comienza el juego.



Imagen 17: Dibujo. Educateur. Juego popular del teléfono con vasos de plástico y un hilo.

Para construir el hula hula, se requiere una manguera que no sirva, debido a que la idea de la producción de juguetes tradicionales es el reciclaje y el reúso de materiales. La manguera se une con cinta o un pedazo de tubo más delgado se puede decorar con cinta o tela al gusto, este juego requiere habilidad y esfuerzo físico.



Imagen 18: Fotografía. Ministerio de turismo del Ecuador. Juego popular el hula hula.

Debido al avance tecnológico la producción de los juegos tradicionales son elaborados por grandes industrias, las cuales generan juguetes a gran escala para cubrir la demanda del mercado, sobretodo en el campo estudiantil. El material utilizado es usualmente el plástico, lo que hace que el producto sea menos costoso y de fácil adquisición.

Los juegos tradicionales no conllevan solo materiales físicos sino también pedagógicos y sociales al hablar de las formas en las que alguien debe comportarse o las actitudes que se esperan que posea, debido a que el juego enseña, transmite y desarrolla habilidades, valores y crítica por las reglas y situaciones que conlleva cada juego.

La producción de juegos tradicionales no es costosa, incluso algunos recreativos no tienen costo, como: la rayuela, las escondidas, el elástico, entre otros. Los cuales no requieren electricidad, ni dispositivos y su uso es con materiales que están a la mano.

Entre los juegos tradicionales más populares tenemos a la rayuela, que consiste en trazar una figura dividida por cuadros en el suelo, ya sea con tiza, carbón, pintura, dados, piedras o cualquiera pieza que esté a la mano para empezar a jugar. Para el juego se pinta cada casilla del 1 al 10, cada jugador lanza la ficha y avanza con saltos en un solo pie por cada cuadro sin pisar las líneas, creando estrategia y equilibrio entre los jugadores.

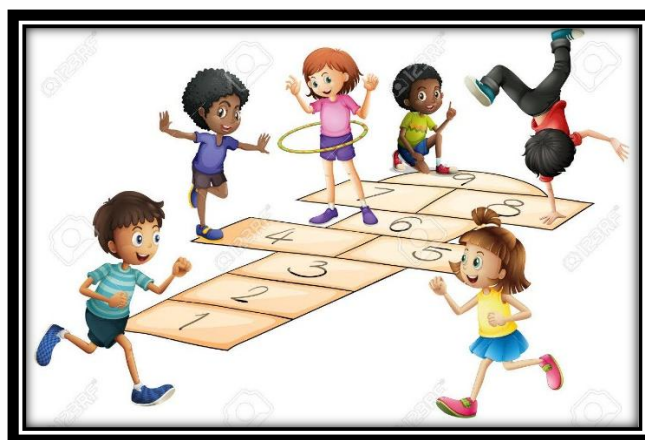


Imagen 19: Ilustración. Vector. Juego popular infantil de la rayuela.



El juego es un factor importante para el desarrollo tanto físico como psíquico de las personas, iniciando desde la etapa infantil por lo que la mayoría de estos juegos lúdicos se practican en las instituciones escolares.

Se conoce que el desarrollo infantil está vinculado con el juego y mediante actividades naturales/espontáneas, donde se utiliza la mente como el cuerpo se desarrollan estrategias y velocidad de respuesta.

Se conoce que el juego es un lenguaje de aprendizaje para los niños, convirtiéndose como forma de su expresión, por medio del cual desarrolla su creatividad, habilidad, personalidad y metodologías de resolución de problemas.

Por medio de lápices, carbón, pinturas, hilo, elástico y otros materiales que hay en el hogar se puede proporcionar varias experiencias que le ayudan a conocer sus límites y posibilidades, por lo tanto aprenden mediante el juego.

Los juegos más estructurados presentan mayor grado de complejidad ante el infante, por lo tanto su capacidad de pensamiento e investigación madura, entre ellas se encuentra el rompecabezas, el yo-yo, el trompo, tres en raya etc.,

Las actividades menos estructuradas como las escondidas, el elástico, carreras entre otras, recogen habilidades que requieren el cuerpo mejorando su rendimiento físico. Los juegos tradicionales no buscan la competencia significativa, sino el trabajo en equipo.

Tradicionalmente todo juego lleva sus reglas, se producen de acuerdo a los resultados del juego, desarrollando relaciones sociales y responsabilidad de los actos, las reglas deben ser cumplidas por todos los que estén en el juego, sin castigos ni recompensas.

Los juegos tradicionales conllevan actividad física, donde se disfruta trabajando en equipo y desarrollándose socialmente, juegos como: el elástico, la rayuela, la cometa, la ronda, entre otras prohíben el ocio y les aleja del sedentarismo tecnológico.



Imagen 20: Blog. El trastero del palacio. Juegos tradicionales y populares infantiles.

Los materiales lúdicos que se utilicen para los juegos deben favorecer al pensamiento y la creatividad entre ellos está los rompecabezas, ábacos, marionetas, cuentos, canciones etc. La estructura depende del número de niños, en las actividades se mide el grado de entendimiento y la actividad motriz que se realizará al iniciar con la práctica, otro dato es aplicar técnicas de observación y trabajar con la captación de los niños o adultos.

Los juegos tradicionales se caracterizan por los desafíos y obstáculos que tienen lo que proporciona habilidad y entendimiento, además se busca la participación de niños, jóvenes y adultos sin distinción social. El principal interés es desarrollar actitudes como la cooperación, la solidaridad y la empatía.

Una de las principales características es que estos juegos tienen reglas que se pueden negociar con la colaboración de todos los participantes, son fáciles de comprender y cumplir, además no es costoso y requiere pocos materiales para su desarrollo, sobretodo se pueden ejercer a cualquier momento y lugar.

La producción de juegos y juguetes tradicionales forman parte de la cultura popular ecuatoriana, debido a que “expresan la alegría, el compañerismo, la colaboración, la convivencia y las ganas de salir de la rutina de los ecuatorianos al momento de divertirse



sanamente” (Riera Contreras, 2014), es lo que le diferencia de los juegos contemporáneos que son netamente tecnológicos.

Los juegos tradicionales demandan actividad física y se producen al aire libre, en un espacio moderado o grande, debido a que se requiere correr, saltar, girar etc., y se realizan con algún material o juguete, tal es el caso de las canicas, la sogá, el elástico, la rayuela, el palo encebado, hula hula, entre otros.

Juegos de carrera o competición requieren espacios amplios como por ejemplo el volar cometas en el cual el espacio debe ser grande y libre, carrera de coches de madera, la carrera del huevo y la cuchara entre otros.

Hay juegos tradicionales que para su diversión se necesita menor espacio y menor esfuerzo físico porque son más simples, pero al mismo tiempo requiere mayor habilidad mental como el trompo el cual para sus trucos se requiere ser hábil igual al caso del yo-yo y balero.

La mayor parte de producción de juguetes populares es heredada por tradición familiar, pero actualmente pocos son los jóvenes que se dedican a la elaboración y producción de juguetes, algo que no beneficia a la popularidad y al rescate de juegos y juguetes ancestrales.

Por otro lado estas actividades tienen espacios que dan cabida a su producción, como el caso del proyecto “Manos en la ronda” en la ciudad de Quito, donde juegos como el trompo, la sogá, el fútbolín, carreras de carros de madera, son el atractivo principal, donde se puede observar la fabricación y el uso de cada uno de los juguetes. Se presentan además juegos tradicionales como el hula hula, rondín, la rayuela etc.

En el país existen varios eventos y organizaciones que se dedican al rescate de los juguetes tradicionales, pero lamentablemente debido al avance tecnológico estos se ven cada vez más afectados, iniciando desde su producción hasta la distribución.

Los pequeños y medianos artesanos se preocupan de la producción de juguetes debido a que las grandes marcas y piratería se hacen presentes, hoy en día existen múltiples “copias” de juguetes tradicionales que son elaborados a gran escala y se consiguen en centros comerciales en cualquier lugar del país.



Los artesanos desarrollan ideas de abaratamiento y construcción para crear juguetes atractivos y didácticos para la distribución, compitiendo directamente con los productos que se importan desde China y Perú.

En la provincia del Azuay la Fundación Turismo para Cuenca y el Museo Pumapungo llevan una ardua tarea para rescatar los juegos tradicionales, de igual manera la expo feria del juguete tradicional apoya a artesanos encargados de la producción de los mismos, como es el caso de José Bustos y Carlos Vázquez quienes elaboran desde juguetes de hojalata como tanques de guerra, carros, carretillas y autos.

En estos eventos también se muestran los juguetes utilizados en el tradicional juego de la “cocinita” como ollas, platos o cucharas elaborados en base de latón, cerámica, paja, barro etc. En las diferentes ferias que se realizan en el país se hacen exposiciones para la venta de juguetes artesanales de estilo tradicional, donde niños jóvenes y adultos son parte de la cultura popular de la ciudad.

La producción de juguetes tradicionales no debe decaer en el país debido a que es parte de la identidad cultural y de su tradición, por lo tanto se debe reconocer la calidad de la producción artesanal es indispensable para su continuidad.

CAPITULO III

3.1 Referentes artísticos para la elaboración de la obra

La creación de la propuesta de este proyecto se basa en investigaciones de artistas latinoamericanos que trabajan dentro de canos figurativos y que tienen sus propios aportes artísticos en murales buscando rescatar lo tradicional.

En la creación del mural utilizare como referente a dos artistas: Carmen Cadena y Diego Rivera. Estos tienen una técnica con el uso de figuras humanas al momento de plasmarlas en cada una de sus obras.

3.1.1 Carmen Cadena

Artista reconocida por sus pinturas y cerámicas. Nació en Ecuador en la ciudad de Quito y en la actualidad se radica en la misma urbe, sus estudios los realizó en la Universidad Central en la Facultad de Artes.

Carmen desde hace siete años se dedica a diseñar murales que relatan historias de las épocas coloniales en nuestro país, entre ellos están el Grito de Independencia, La Revolución Liberal, entre otras. Representando las cuatro regiones de Ecuador destacando sus riquezas naturales.

Cadena en una de sus obras plasmada nos cuenta la historia de la migración del siglo XXI que fue uno de los sucesos más tristes que sufrieron familias ecuatorianas.



Imagen 21: Mural cerámico. Cadena. C. la migración en el siglo XXI en el Ecuador.

La artista por lo general, utiliza arcillas de colores diferentes, para darle un toque natural a sus obras y que tengan una fuerza única. Los pigmentos los produce ella misma.



Imagen 22: Mural cerámico. Cadena. C. la conquista de los españoles.

Carmen, utiliza arcilla en diferentes sesiones para poderlas quemar en el horno y continuar con la creación de sus murales, plasmando acontecimientos de las historias que cuenta a través de cada personaje, dando realidad a sus obras.

3.1.2 Diego Rivera

Diego nació en Guanajuato, Ciudad de México, estudio pintura en los países de Europa, Francia y España se familiarizó con el cubismo y el impresionismo. Es muy reconocido por su creación de murales mexicanos con una ideología que representa el comunismo y socialismo público.

Rivera en esta obra plasma la realidad de un pueblo en el mercado de los mexicas de Tlatelolco que es una antigua ciudad fundada por la tribu mexicana. En este mercado se comercializaba varios tipos de mercaderías de la zona y de diferentes lugares apartados.

Diego cuenta cómo es la influencia dentro de la época prehispánica, para poder retomar algunas tradiciones dentro de lo que eran las costumbres mexica.



Imagen 23: Mural pictórico. Rivera. D. la vida de los mexicanos.

Diego Rivera en la obra “Liberación del Peón” narra muy aterrador, como se le castigaba a un labriego, que era penado, golpeado y abandonado a su muerte de una forma brusca.

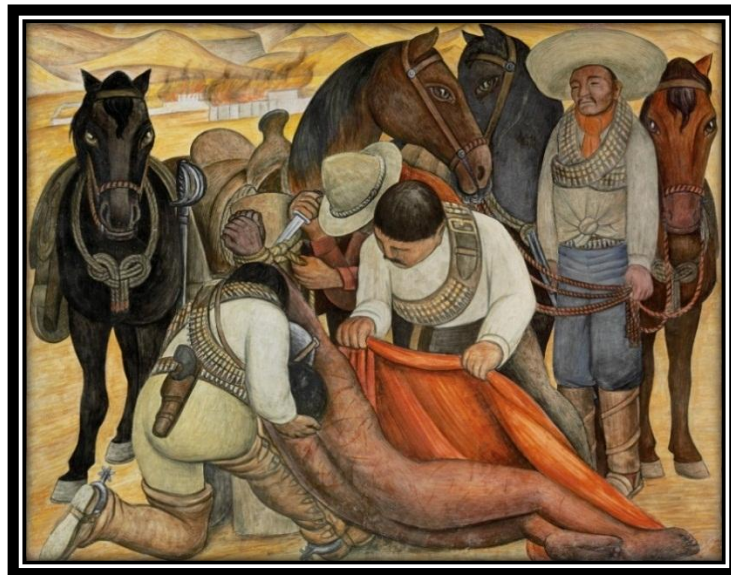


Imagen 24: Mural pictórico. Rivera. D. liberación del peón cuando era esclavo



3.2 Conceptualización

El mural es una técnica de arte figurativo o abstracto que utiliza como soporte un muro o pared en el cual se puede plasmar diversas expresiones sociales y culturales.

La artista y ceramista Carmen Cadena utiliza arcilla, la cual moldea con sus manos, para elaborar sus murales de alto relieve en los que se puede apreciar la realidad al cano figurativo.

El muralista Diego Rivera inventó lo que llamó “murales portátiles” que eran unos tableros independientes elaborados con armazón de cemento y acero. Sus murales son obras de contenido social y cultural.

Los artistas que he citado, son la base fundamental para la creación del mural cerámico, con alto relieve, y me han inspirado para la elaboración de la obra de arte sobre los juegos tradicionales; que será expuesta en la Cooperativa Jardín Azuayo del cantón Sígsig, provincia del Azuay con la finalidad de sensibilizar a la población Sigseña el rescate de la cultura popular y se siga transmitiendo de generación en generación.

En nuestro país existe una variedad de juegos tradicionales muy reconocidos como: el trompo, las canicas, la rayuela, la cometa, el yoyo, el carro de madera entre otros. Que en esta era digital se han visto afectados porque se han reemplazado con los videojuegos, celulares, tabletas, computadoras e internet.

Las habilidades de cada niño se encuentran en un proceso de aprender a crear con cada uno de estos juegos tradicionales que son parte y ayuda para un buen desarrollo en el campo motriz, ya que estos juegos marcaron historias en cada uno de nosotros, y de nuestros antepasados que han servido para compartir y mejorar los lazos de amistad, compañerismo dejando una huella imborrable.



Imagen 25: Fotografía. Chuva. L. Juego tradicional del trompo en el Sigsig.

En esta fotografía se puede mirar claramente como el abuelo le da las instrucciones del juego, es una imagen que muestra la importancia de la recreación tradicional, la habilidad para poder hacer bailar al trompo y refleja una felicidad única que representa.

Los juegos son importantes para que los padres de familia ayuden a inculcar a sus hijos desde una temprana edad, que también enseñen o les den a conocer el valor que tiene cada uno de estos juegos tradicionales.

En el Cantón el Sigsig por lo general estos juegos están siendo practicados en diferentes escuelas en la materia de Educación Física, de esta manera existe una búsqueda del rescate de cada uno de los juegos populares.

Con la creación de una obra de arte llamada “REVALORIZACIÓN DE JUEGOS POPULARES INFANTILES CON TRADICIÓN EN EL AZUAY MEDIANTE UN MURAL CERÁMICO”, se intenta transmitir o dar un mensaje a la ciudadanía del Cantón el Sigsig y recordándoles lo bello que es la tradición de los pueblos y que muchos de ellos son o fueron protagonistas de aquel juego. Como: el trompo, la cometa, las canicas, el yoyo, el carro de manera, el aro, el caballito de palo; van a ser plasmados en arcilla con el toque artístico que será en alto relieve cada uno de estos.

Es una propuesta de creación artística, que en un primer momento se realizara una investigación sobre el rescate de los juegos tradicionales, y luego en un mural cerámico, unas imágenes que expresen las historias de antaño.

Se pudo crear boceto de un dibujo de los resultados finales que el mural tendrá sus dimensiones de 1,39cm x 89cm.



Imagen 26: Dibujos. Pablo Nugra. Revalorización de juegos populares infantiles en el Azuay.

3.3 Elaboración de bocetos.

El proceso de investigación nos enseno a tener un conocimiento más concreto de cada uno de los juegos tradicionales infantiles para luego ir dibujando en hojas de papel bond tamaño A4 todas las propuestas creativas.

3.3.1 Boceto N°1

CARRO TABLERO

Cada uno de los juegos fue bocetado en hojas diferentes, se tomó la representación del carro de madera o carro tablero

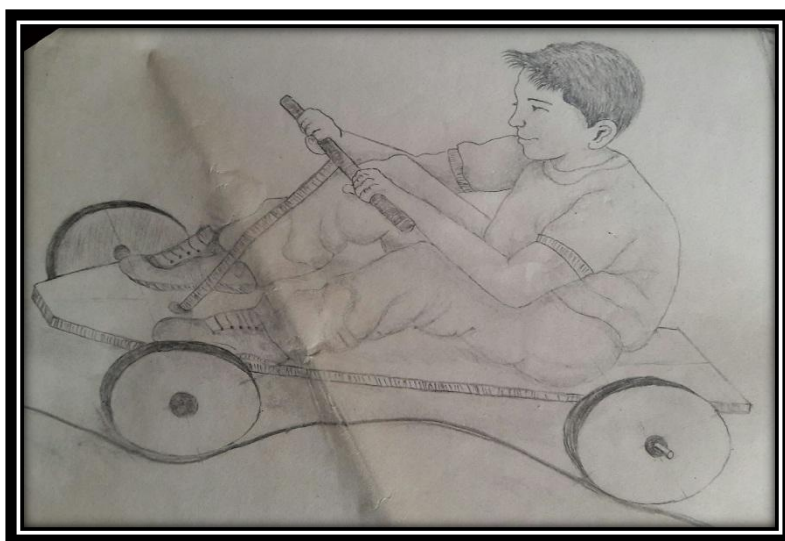


Imagen 27: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular carro de madera.

Este carro era elaborado de una madera conocida como eucalipto, este juego se participaba siempre con un ayudante para que empuje el coche y de esta forma las carreras siempre eran muy recreativas para que los niños se diviertan

3.3.2 Boceto N°2

LAS CANICAS

Había diferentes juegos con ellas: tingar, pepo, la culebrita o churuco, moña etc. Por lo general los niños se reunían para hacer de ellos un solo juego entre amigos.



Imagen 28: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular las canicas.

Este juego siempre era tan popular ya que se podía jugar en cualquier lugar y además siempre fue el favorito de las escuelas con sus extensas variedades donde se aplicaba sus modalidades únicas.

3.3.3 Boceto N°3

EL TROMPO

El trompo elaborado con madera en un torno, con la ayuda de unas gubias o formones de madera.



Imagen 29: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular del trompo.

Este juego tradicional conocido ayuda a la habilidad de los niños, ya que para poder lanzarlo y hacerle bailar antes de que toque el suelo; tenía su cierta complicación, un largo proceso de aprendizaje para poder coger en la mano y luego que continúe bailando.

3.3.4 Boceto N° 4

LA COMETA

La cometa elaborada con un material conocido como duda, ayuda para que se pueda elevar con facilidad.

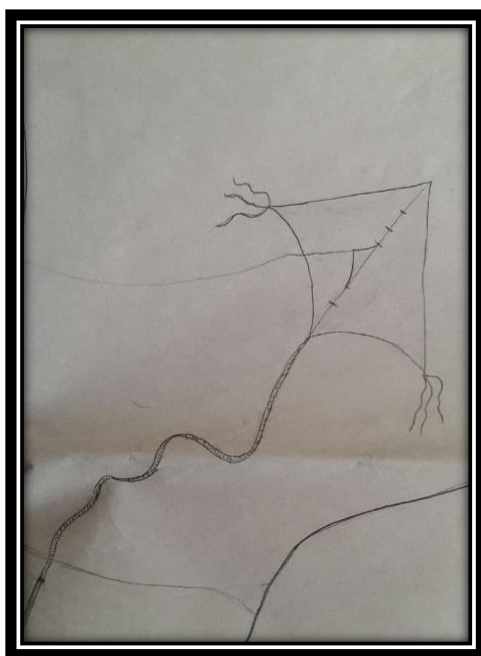


Imagen 30: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular la cometa.

Para este juego se requería de un espacio donde exista mucho viento, incluso los niños corrían para que la cometa tome su respectivo vuelo, de esta manera les ayudaba a los niños para su salud, especialmente física.

3.3.5 Boceto N° 5

CABALLITO DE PALO

El caballito de palo donde se utilizaba incluso el palo de la escoba para jugar a la escaramuzas.



Imagen 31: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular el caballito de palo.

El juego de caballito era tan común jugar entre los vecinos, porque al reunirse se hacía grupos para las carreras o incluso batallas, de esa forma siempre había diversión y mucha felicidad entre todos.

3.3.6 Boceto N° 6

EL YOYO

El yoyo un juego de mucha diversión y que requiere de habilidad para poder hacer cada uno de sus trucos.



Imagen 32: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular del yoyo.

El yoyo es un juguete tradicional que está formado por dos círculos de madera o de otro material, donde se enrolla una cuerda. Este juego consiste en hacer girar el yoyo, subiendo y bajando el juguete; existen diferentes formas de hacer girar este juguete solo se necesita habilidad.

3.3.7 Boceto N° 7

EL ARO

El aro, uno de los juegos que eran elaborados de manguera reciclada o de un trozo de llanta, que había que guiarle con un pedazo de penco o sino con un pedazo de alambre en forma de curva para que pueda adherirse al aro.

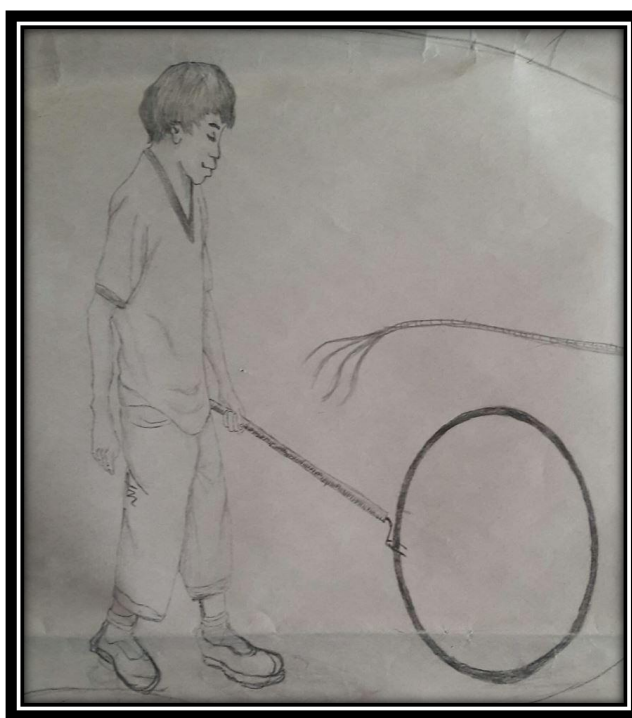


Imagen 33: Boceto. Pablo Nugra. Juego popular el aro.

3.3.8 Boceto N° 8

IGLESIAS

En el Sígsig existen dos iglesias que son importantes para el cantón, y en el boceto he querido representarlas a cada una de ellas, para dar relevancia a nuestra identidad.

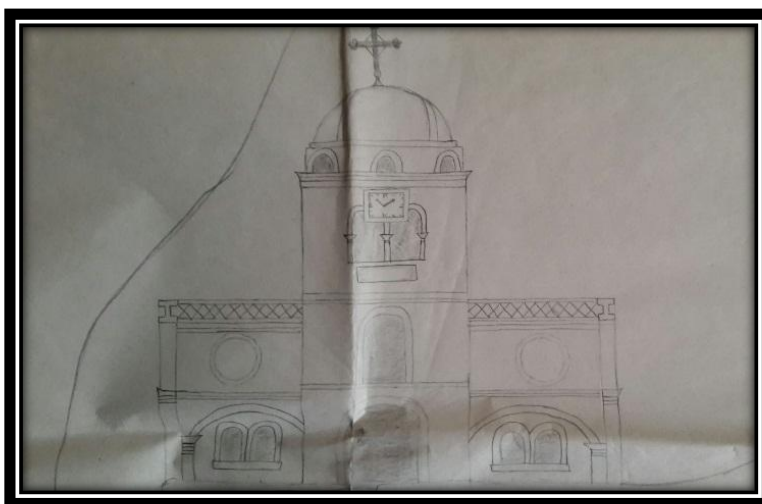


Imagen 34: Boceto. Pablo Nugra. El santuario de tudul del Sigsig.

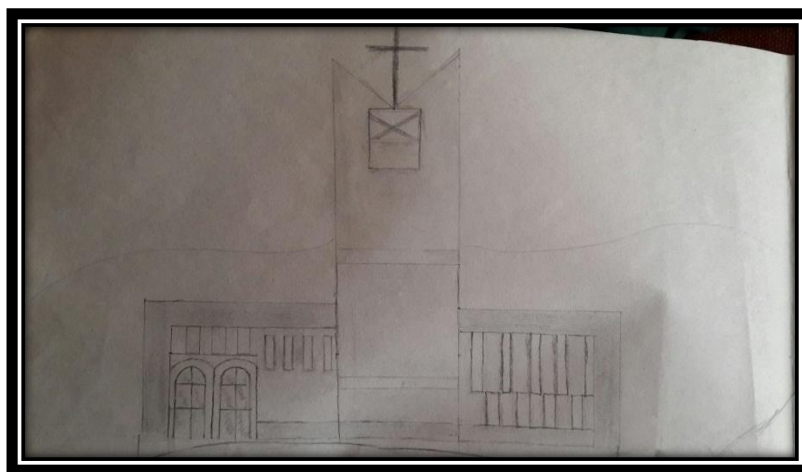


Imagen 35: Boceto. Pablo Nugra. Iglesia matriz del Sigsig.

3.3.9 Boceto N°9

REUBICACION DE IMÁGENES

Con los bocetos individuales se inició a la reubicación de cada uno de ellos en el espacio adecuado, consiguiendo un recorrido visual interesante.

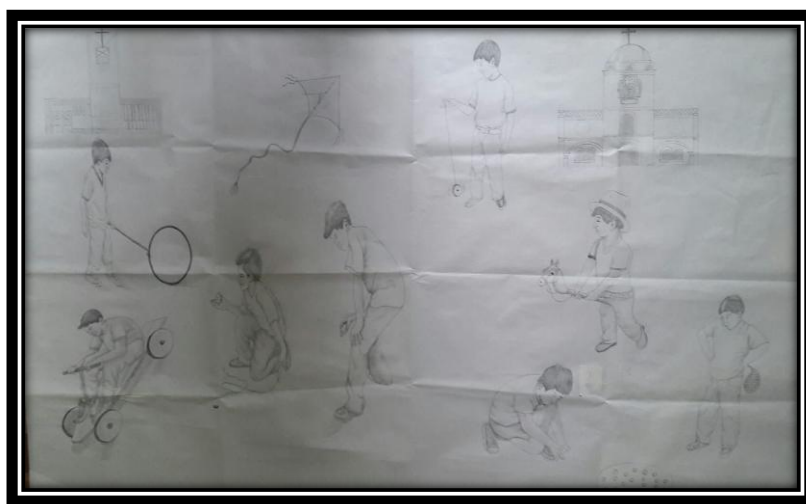


Imagen 36: Boceto. Pablo Nugra. Reubicación de todas las imágenes.



Imagen 37: Boceto. Pablo Nugra. Diseño de la obra final con el montaje del marco que representa d la imagen corporativa e identidad del jardín azuayo.

3.4 ELABORACIÓN DE LA OBRA DEFINITIVA

Concluido con el tema de tesis “REVALORIZACIÓN DE JUEGOS POPULARES INFANTILES CON TRADICIÓN EN EL AZUAY MEDIANTE UN MURAL EN CERÁMICA”. Se puede indicar que para facilitar la creación se inició con los bocetos en diferentes fases, primero se realizó en cartulinas cada una de las piezas que se iban a construir por separado, para poder obtener todas las placas e irlas complementando para dar forma al mural, además esta obra que es plasmada en cerámica tiene un mensaje sumamente importante que ayuda al rescate de nuestros juegos populares que hoy en día están siendo perdidos por la invasión tecnológica.

En el proceso de la creación de esta obra de arte en cerámica se realizó en varias etapas

1. Se inició con la elaboración de bocetos en papel periódico.



Imagen 38: Dibujos de los bocetos. Pablo Nugra. Dibujos reales para la obra del mural.

2. En la segunda etapa se hizo en tamaño real en espuma flex.



Imagen 39: Boceto en espuma flex. Pablo Nugra. Formas del mural.

3. Luego se realizó un boceto en arcilla tamaño A4



Imagen 40: Boceto en arcilla. Pablo Nugra. Tamaño del boceto A4.

4. Creación de placas en tamaños distintos con diferentes figuras de juegos tradicionales



Imagen 41: Boceto. Pablo Nugra. Placas de todos los juegos en arcilla.

Luego de la selección de cada una de las imágenes se empezó con la construcción del mural. Se realizó el amasado de la arcilla para evitar que no exista ninguna clase de burbujas previniendo inconvenientes.



Imagen 42: Fotografía. Pablo Nugra. Amasado de la arcilla.

Para facilitar la creación de placas se diseñó en cartulinas los bocetos con cada figura elaborándolas en el tamaño y forma real de cada uno de los bloques en arcilla.



Imagen 43: Fotografía. Pablo Nugra. Moldes de cartulina para la elaboración de las placas.

Luego de construir cada una de las placas en arcilla, se elaboró el diseño de las figuras respectivas y en base a esto se creó un alto relieve en cada una de las imágenes plasmadas y se hizo cortes en forma de vitrales.



Imagen 44: Fotografía. Pablo Nugra. Placas realizando las figuras en alto relieve.

A continuación de haber realizado todas las placas cada una de ellas con su forma y motivo del juego tradicional, se empezó a armar el mural acoplando sus respectivas piezas hechas en arcilla.



Imagen 45: Fotografía. Pablo Nugra. Construcción del mural ya realizado.

Completado el mural todas las piezas deben ser desbastadas para así obtener un grosor adecuado que ayude evitar problemas en la quema de cada una de las placas



Imagen 46: Fotografía. Pablo Nugra. Desbaste de todas las placas de arcilla.

Al haber obtenido una placa previa a la construcción del mural y una vez desbastado y acoplado en su respectivo espacio con cada una de sus formas.



Imagen 47: Fotografía. Pablo Nugra. Ubicación de todas las piezas del mural.

Antes de que el mural empiece a secarse en su totalidad, se pasó un tipo de engobe de color rojizo hecho artesanalmente con arcilla del Sígsig, la misma que se pasó con un soplete para darle tonalidades entre claro y oscuro, obteniendo un mejor resultado para la obra finalizada



Imagen 48: Fotografía. Pablo Nugra. Primer engobe en el mural.

Posterior a este proceso y una vez acoplado se dejó secar por dos semanas para poder proceder con la quema de las piezas en el horno.



Imagen 49: Fotografía. Pablo Nugra. Engobado y secado del mural.

Luego de que se había secado por completo se llevó por partes las piezas para ser quemadas, debido a su tamaño las piezas no entraron en el horno y se realizó en dos quemas.

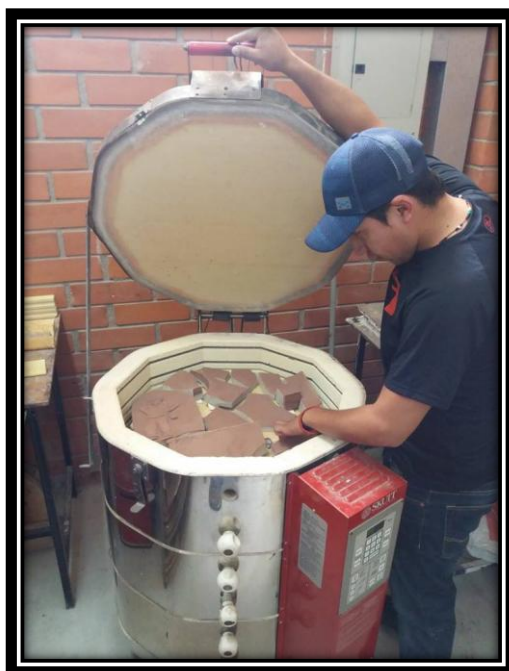


Imagen 50: Fotografía. Pablo Nugra. Comienzo de la primera quema en el horno.

La quema en el horno duró dos días ya que fueron varias piezas.



Imagen 51: Fotografía. Pablo Nugra. Piezas ya sacadas del horno en su primera quema.

Después de haber sacado todas las piezas del horno se procedió a armar nuevamente el mural para poder dar un toque de luces con la utilización de una esponja a cada una de las imágenes.



Imagen 52. Fotografía. Pablo Nugra. Limpieza del mural para obtener el color con luces y sombras.

A continuación se procedió a elaborar el pigmento café con una mezcla de agua para que nos dé como resultado un bajo esmalte en color monje, para pintar cada una de las imágenes.



Imagen 53: Fotografía. Pablo Nugra. Preparación del color monje para pintar todas las piezas.

Para realizar la pintura de cada una de las placas del mural se iniciaba mojando la pieza cerámica y luego pintaba dándole un toque artístico.



Imagen 54: Fotografía. Pablo Nugra. Mojando las piezas para poder darle unos toques del color.

Para pintar cada una de las piezas se utilizó dos tipos de pincel para poder obtener un buen resultado final.



Imagen 55: Fotografía. Pablo Nugra. Pintado cada una de las piezas.

Una vez pintado todo el mural con la ayuda de un borrador blanco para lápiz se empezó a dar luces resaltando las figuras entre colores claros y oscuros.



Imagen 56: Fotografía. Pablo Nugra. Con la ayuda de un borrador de lápiz se sacó luces.



El siguiente procedimiento para que se fijen los colores en el mural se tenía que quemar nuevamente las piezas cerámicas.



Imagen 57: Fotografía. Pablo Nogra. Segunda quema en el horno de todo el mural.

Después de un largo proceso de varios meses una vez que se culminó con la ejecución de la obra propuesta del mural de rescate de los juegos tradicionales se obtuvo el resultado del objetivo aspirado.



Imagen 58: Fotografía. Pablo Nugra. Final del mural cerámico ya armado por completo.

Para el montaje de la obra se utilizó el programa Adobe Photoshop en donde se aspira ensamblar definitivamente el mural.

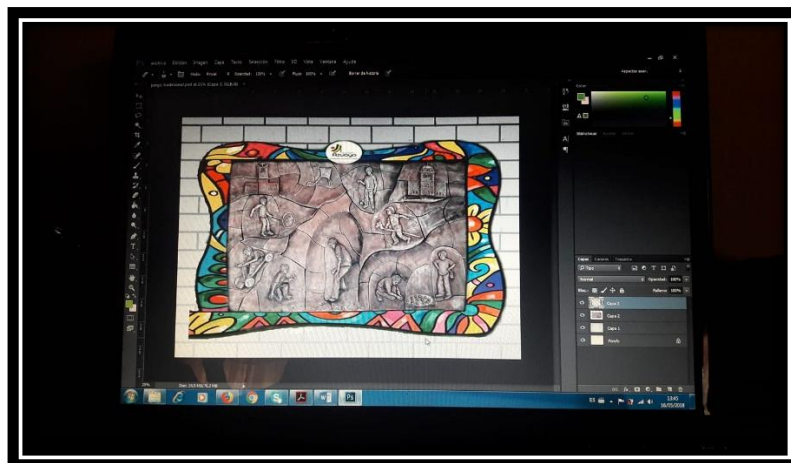


Imagen 59: Programa Photoshop. Pablo Nugra. Elaboración del boceto final de la obra.

La creación de esta obra de arte nace en una idea de bocetos de personajes del pasado, teniendo como objetivo principal rescatar los juegos tradicionales con gran popularidad en el Azuay, esto se realizó mediante un mural cerámico con la finalidad de que sea ubicado en una de las oficinas de la Cooperativa Jardín Azuayo del Sígsig, aportando a la cultura de nuestro pueblo con una gran identidad Sigseña.

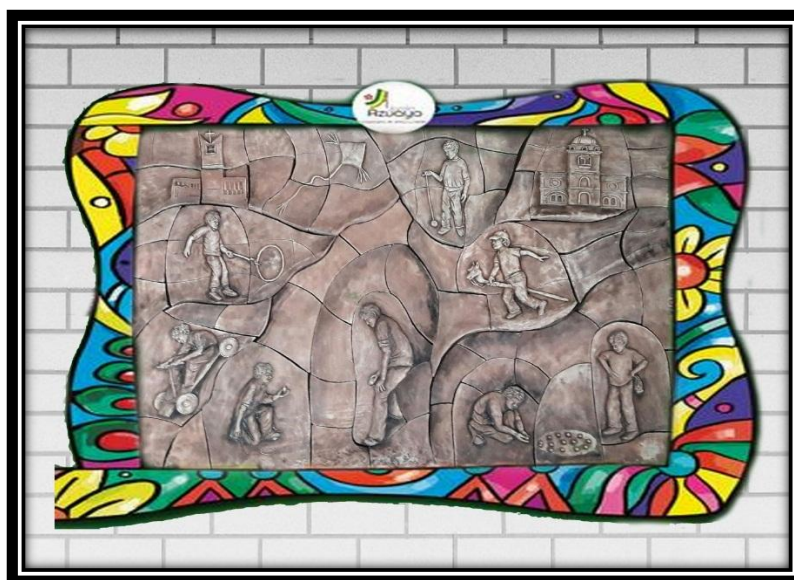


Imagen 60: Programa Photoshop. Pablo Nugra. Montaje de la obra final en una pared de la cooperativa Jardín Azuayo.

ANEXOS

En el secado del proceso del mural existieron dificultades en una de las placas del juego de caballo de palo que por una confusión se hizo al reverso de la placa y tenía que volver a reconstruir de nuevo toda la plancha



Imagen 61: Fotografía. Pablo Nugra. Reconstrucción de una placa.

En la reconstrucción de la placa se cubrió con plástico a los lados de cada una de las planchas que estaban cerca de la pieza con la finalidad de que al momento de utilizar la arcilla no se pegue en las demás placas.



Imagen 62: Fotografía. Pablo Nugra. Placa reconstruida luego de que se rompió.

En la primera quema que se realizó de las placas del mural se presentaron inconvenientes en donde explotaron algunas piezas cerámicas



Imagen 63: Fotografía. Pablo Nugra. Explotación de piezas en el horno.

Luego de la explotación se reconstruyó cada una de las piezas haciéndolas con sus respectivas medidas para que calce nuevamente en el mural.

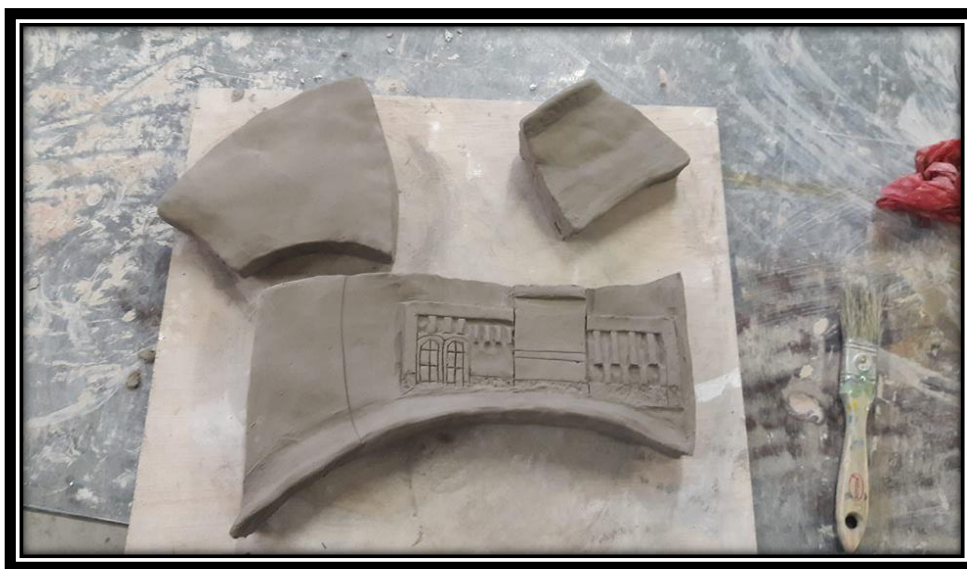


Imagen 64: Fotografía. Pablo Nugra. Recuperación de piezas que explotaron en el horno.

En la quema de las piezas rotas volvieron a explotar debido a que tuvo burbujas la arcilla y el secado no fue en el tiempo necesario.



Imagen 65: Fotografía. Pablo Nugra. Segunda explotación de piezas en el horno.

Para poder rescatar las piezas se tuvo que hacer una plancha grande de arcilla que se amaso para después poder obtener las placas.



Imagen 66: Fotografía. Pablo Nugra. Recuperación de las piezas.

Luego de lograr las placas se procedió a secarles una hora diaria en el horno durante cinco días ya que el clima no permitió que se realice un secado natural.

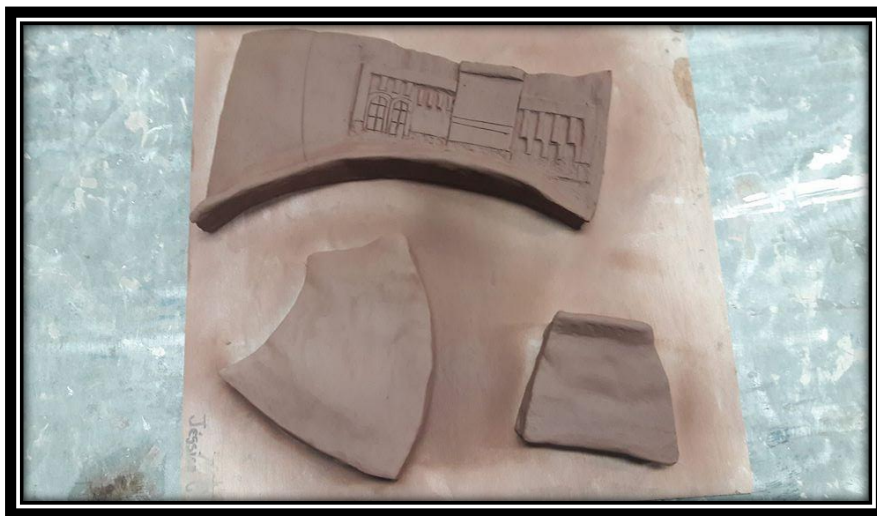


Imagen 67: Fotografía. Pablo Nugra. Piezas secadas para la quema.

En la segunda quema de la obra final se quemó todas las piezas iguales y esto ocasionó problemas con trizaduras en algunas placas



Imagen 68: Fotografía. Pablo Nugra. Rupturas en la segunda quema por poner las piezas encima de otras.

Para curar este tipo de fisuras se tuvo que elaborar una pasta hecha con cola blanca conocida como goma, una porción de agua y yeso, para que al momento que se seque tenga una dureza parecida a la cerámica.



Imagen 69: Fotografía. Pablo Nugra. Preparación de pasta para restaurar la ruptura.

Luego de este proceso de restauración se pudo observar que las piezas fueron recuperadas de una manera exitosa.



Imagen 70: Fotografía. Pablo Nugra. Restauración de la pieza.



CONCLUSIONES

El juego en la etapa de la niñez es muy importante ya que fomenta con la socialización, diversión que tiene sus reglas morales que de una manera siempre se recrean aprendiendo. Además así ellos fomentan un aprendizaje activo con gran dinámica y que a su vez les motiva la participación en cada uno de los juegos populares.

Los juegos tradicionales nos ayudan de una forma a rescatar la identidad que pertenece a nuestras culturas populares en el Ecuador y que constituyen un elemento esencial que fortalece las destrezas y habilidades como también muchos valores sociales y culturales. Con la elaboración de este mural pude definir diferentes procesos que ayudo con fines teóricos-conceptuales, estéticos, prácticos, técnicos; además el mural construido relata historias de juegos tradicionales que se están perdiendo hoy en día debido a los video juegos.

En el mural plasmado se presenta una posibilidad de rescatar los juegos tradicionales y populares en el Azuay-Sígsig con cada una de las imágenes logradas.

Con el público que observara el mural, pasa a ser una obra abierta y expuesta en general, se intenta mostrar contenidos que no podrían alterar la historia con el devenir de los años, sino que ayudaría con el enriquecimiento de la tradición y cultura del cantón Sígsig.



RECOMENDACIONES

- Se recomienda realizar estos juegos tradicionales como el trompo, la cometa, el aro, el caballito de palo entre otros, en la hora de educación física en las Unidades Educativas Básicas.
- Realizar en estudios de cuarto nivel una investigación profunda de lo importante que fueron todos estos juegos tradicionales y populares en antaño en todo el Ecuador.
- Se sugiere llevar dentro de una breve investigación con estudiantes o profesores ingenieros en sistemas para poder hacer video juegos de todos estos juegos tradicionales y populares del Ecuador.
- Promover la creación de obras con diferentes estilos como la ilustración, el dibujo, la pintura, la cerámica entre otros, con todos estos juegos que se están perdiendo hoy en día.
- Ampliar los temas de investigación, con otras preocupaciones afines a las tradiciones populares de nuestro país.
- Trabajar en el campo de la niñez de como inculcar a que practiquen estos juegos y no se queden en casa utilizando aparatos tecnológicos.



GLOSARIO

Arcilla: Tierra constituida por agregados de silicatos de aluminio hidratados; es de color blanco en estado puro, y mezclada con el agua forma una materia muy plástica que se endurece al cocinarla

Canicas: Juego de niños en el que hay que hacer rodar estas bolitas con la presión que hacen el dedo índice y el pulgar, golpear una con otra y meterlas en un agujero, según ciertas reglas.

Cerámica: Arte o técnica de fabricar objetos de barro, loza y porcelana de todas las clases y calidades.

Cometa: También conocida como papalote. Es un artefacto volador más pesado que el aire, que vuela gracias a la fuerza del viento y a uno o varios hilos que la mantienen desde tierra en su postura correcta de vuelo.

Cultura: Conjunto de conocimientos e ideas no especializados adquiridos gracias al desarrollo de las facultades intelectuales, mediante la lectura, el estudio y el trabajo.

Esponja: Es un utensilio utilizado para la limpieza de otro tipo de superficies. Son especialmente buenas para absorber agua o productos líquidos.

Juego: Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza.

Juguete: Objeto que sirve para jugar los niños y está destinado expresamente a este fin.

Mural: Que se coloca o se hace sobre la superficie de un muro o pared.



Placa: Pieza plana y delgada, generalmente de en la que se graba o escribe algo. Se obtienen de arcilla partiendo de una porción de pasta

Pigmento: Sustancia colorante que se encuentra en las células de los seres vivos

Popular: Que pertenece al pueblo (comunidad o grupo mayoritario) o tiene su origen en él.

Porción: Parte de una cosa que ha sido separada de ella por división.

Quema: La temperatura con la que se quema la cerámica depende de la materia prima con la que se trabaja.

Tradición: Transmisión o comunicación de noticias, literatura popular, doctrinas, ritos, costumbres, etc., que se mantiene de generación en generación

Trizar: Romper una cosa en trozos muy pequeños

Trompo: Juguete con forma de cono, generalmente de madera y con una punta de hierro, al que se enrolla una cuerda para lanzarlo y hacer que gire sobre sí mismo.



BIBLIOGRAFÍA

- Armenzáriz, G. (8 de Mayo de 2013). *tradicione.blogspot*. Obtenido de <http://tradicione.blogspot.com/>
- Arranz, J. D. (1995). *Juegos al aire libre*. Madrid: Escuela Española, S.A .
- Bonilla , P., & Enríquez, M. (1987). *EL JUGUETE POPULAR*. Cuenca: CENTRO INTERAMERICANO DE ARTESANIAS Y ARTES.
- Bühler, K. (13 de abril de 2017). Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Karl_B%C3%BChler
- Carlos, M. (27 de Octubre de 2013). LA Nación. *En época de PlayStation, las bolitas conservan su magia*. Argentina: La nacion. Obtenido de <http://www.lanacion.com.ar/>
- Coronel, J. (19 de Noviembre de 2016). *Casa de la Cultura*. Obtenido de http://www.casadelacultura.gob.ec/?ar_id=11&no_id=6758&palabrasclaves=Libro%20Juegos%20tradicionales%20del%20Ecuador,%20Iv%C3%A1n%20Petroff&title=CCE-Loja%20presenta%20libro%20%27Juegos%20tradicionales%20del%20Ecuador%27%20de%20Iv%C3%A1n%20Petroff%20Rojas
- Cultura, M. d. (2011). *Juegos y Rondas*. Cuenca.
- González Torres, E. (2014). EL JUEGO TRADICIONAL Y POPULAR COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA PROMOVER EL DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS DE 4-5 AÑOS DE EDAD. Cuenca, Azuay, Ecuador: Universidad del Azuay.
- González, E. (2014). <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4197/1/10759.pdf>. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4197/1/10759.pdf>
- Gross, k. (12 de Noviembre de 2012). *karl gros*. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- Guartatanga , D., & Santacruz, C. (2010). JUEGOS TRADICIONALES COMO MEDIADOR DEL DESARROLLO SOCIO-AFECTIVO”. Cuenca: Universidad de Cuenca. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2223>
- Guartatanga, D. (2009).
- Guartatanga, D. (2010). Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>
- Los juegos tradicionales retornan a Quito*. (25 de Septiembre de 2014). Obtenido de Ministerio del Turismo: <http://www.turismo.gob.ec/los-juegos-tradicionales-retornan-a-quito/>
- merciri, E. (s.f.).
- Muñoz, H. (s.f.). *xtremeyoyo*. Obtenido de <http://xtremeyoyo.weebly.com/historia-del-yoyo.html>
- Ordinola, A. (21 de Noviembre de 2005). *historiadoresdecometa*. Obtenido de <http://historiadoresdecometa.blogspot.com.es/>



- Parra Buestan, J. (s.f.). "EL RESCATE DE LOS JUEGOS POPULARES ECUATORIANOS Y SU APLICACIÓN EN LA. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Perez, E. (mayo de 2008). *Desarrollo de los procesos atencionales* . Obtenido de <http://eprints.ucm.es/8447/1/T30734.pdf>
- Perez, M. (2013). *Marga Perez*. Obtenido de Marga Perez: <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/3671/1/RAM%C3%93N%20CÁRDENAS%20NORMA%20DEL%20CÁRMEN.pdf>
- Perez, M. (19 de junio de 2015). Obtenido de <http://www.radiohrn.hn/l/noticias/tecnolog%C3%ADa-en-manos-de-ni%C3%B1os-deja-consecuencias-graves-su-salud>
- PEtroff, I. (19 de Octubre de 2016). Juegos tradicionales del Ecuador. (F. Reino, Entrevistador)
- Prez Gara, A. (16 de Abril de 2016). *slideshare*. Obtenido de <https://es.slideshare.net/AngieTatianaPrezGara/la-historia-de-la-cuerda-60999486>
- Riera Contreras, D. (2014). Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay. *Elaboración y aplicación de un proyecto de rescate y fortalecimiento de los juegos tradicionales y populares del Azuay en la escuela fiscal mixta "Julio Abad Chica" de la ciudad de Cuenca*. Cuenca, Ecuador.
- Rowan, C. (09 de diciembre de 2013). *Cris Rowan*. (C, Editor) Obtenido de Cris Rowan: http://www.huffingtonpost.es/cris-rowan/influencia-de-la-tecnologia-ninos_b_4043967.html
- Suárez, R. (04 de Enero de 2012). Obtenido de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/tamadaba/2012/01/04/el-juego-tradicional-infantil-y-su-valor-educativo/>
- tiempo, E. (27 de Octubre de 2016). Escolares recuerdan juegos tradicionales. *El tiempo*.
- Turismo, M. d. (25 de 09 de 2014). <http://www.turismo.gob.ec/los-juegos-tradicionales-retornan-a-quito/>. Obtenido de <http://www.turismo.gob.ec/los-juegos-tradicionales-retornan-a-quito/>
- Lara, J. (2011). *Juegos de otros tiempos* . Cuenca: Juaslara.
- Torres, E. M. (2014). *Universidad del Azuay*. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4197/1/10759.pdf>
- Doris Guartatanga, C. S. (2009-2010). *Universidad de Cuenca Facultad de Psicología Educativa temprana*. Obtenido de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2223/1/tps598.pdf>